

# Pif

**GADGET**

N° 106

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

## LE BRACELET BOUSSE

AU TROISIÈME  
"TOP" IL ÉTAIT  
EXACTEMENT  
NORD-NORD-EST...

MAIS J'AVANCE  
UN PEU.



PAR  
DUFRANNE  
D'APRÈS GOTTE

2,50 F

HEBDOMADAIRE 26<sup>e</sup> ANNÉE SUISSE 2,50 FS ITALIE 300 L N° 1344



**CETTE  
SEMAINE**

**RAHAN**

« Le territoire des ombres », p. 31.

**LOUP NOIR**

« L'esprit du Rio Grande », p. 17.

**LES AS**

« Pivoine et le mesquin coquin », p. 67.

**UNE NOUVELLE AVENTURE DE PIF**

« Tentez votre chance », p. 3.

Ce numéro de PIF n'est complet qu'avec son gadget, paginé I et II sur la couverture.

**De vous à nous de nous à vous**

**Jean-Pierre DELEPEE (CAHORS) :**

« ... Les histoires que je préfère dans « PIF » sont les histoires comiques. Et par-dessus tout : Les Rigolus et les Tristus, Arthur le Fantôme, le père Passe-Passe. Je suis un vrai fanatique de Cézard ! Je ne sais pas s'il est vraiment extra-terrestre, comme vous l'avez prétendu, mais en tout cas il est extra ! »

**Christian PONSOT (CLERMONT-FERRAND) :**

« Je lis d'abord, dans « PIF », les histoires comiques en une page, et je me demande bien comment vos dessinateurs peuvent trouver à la fois, une idée drôle toutes les semaines et... le temps de faire la page avec cette idée. Ils doivent bien passer, parfois, quelques nuits blanches ! Je vous dis cela parce que je me suis amusé moi-même à chercher des idées de gags et je me suis rendu compte que ce n'était pas toujours facile. Après, j'essaie de dessiner le gag que j'ai trouvé, mais je n'ai pas inventé de personnage. Alors, je prends un personnage de « Pif », celui qui convient le mieux au gag, car j'ai remarqué que n'importe quel gag ne « collait » pas forcément à n'importe quel personnage. »

— Tu as manifestement beaucoup étudié la question !

**Mireille CHARTIN (GRENOBLE) :**

« ... Pour moi votre journal est surtout une détente (je dois passer le B.E.P.C. cette année). Rahan et le docteur Justice sont mes histoires préférées. Je ne fais pas les jeux et je ne m'y intéresse que lorsqu'il y a de la magie et justement je dois vous dire que j'y ai trouvé mon compte cette semaine ! Sept pages de magie, c'était vraiment bien et j'espère que vous recommencerez. »

**Alain KELBER (30-LE GRAU-DU-ROI) :**

« ... Quelques objections sur votre journal qui est très bien : il faudrait que les lecteurs jugent plus sérieusement le journal, car d'après ce que je vois dans la rubrique « De vous à nous », ce sont surtout les nouveaux lecteurs qui écrivent (que des compliments d'ailleurs !) et il faudrait que les « vieux », aussi, donnent leur avis sur ce qui ne va pas. Par exemple, pour le jeu-concours primé, il faudrait supprimer les « listes de préférence », car personne (ou presque) n'a les mêmes goûts... Il ne faut pas lire que les bandes dessinées et si je vous critique c'est parce que vous êtes un journal épatant ! Il faut vous améliorer ! Réveillez un peu les lecteurs dans l'intérêt de votre journal. »

**Vous aussi, écrivez-nous :**

**« De vous à nous »**

**126, rue La Fayette**

**PARIS-X<sup>e</sup> - B.P. 77X**

**LES ÉDITIONS VAILLANT**

**SIÈGE SOCIAL  
RÉDACTION - ADMINISTRATION**

**PIF**  
TOUT EN PETITES COMIQUES

126, rue  
La Fayette  
PARIS-10

Boîte postale  
n° 77 X

Tél. 770-97-59  
(7 fig. groupées) - C.C.P. 4620-25

**TARIF D'ABONNEMENT**

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent.

**PIF**

**HEBDOMADAIRE**

**FRANCE ET COMMUNAUTÉ**

3 mois : 32,50 F - 6 mois : 62 F  
1 an : 110 F

**ÉTRANGER**

3 mois : 38 F - 6 mois : 73 F  
1 an : 138 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 1,50 F.

Adressez vos règlements :

**Les ÉDITIONS VAILLANT**

126, rue La Fayette.  
Boîte Postale 77-X, PARIS 10<sup>e</sup>  
C.C.P. 4620-25

**Prix de vente de l'exemplaire :**  
France : 2,50 F - Canada : 50 cents -  
Suisse : 2,50 F S - Italie : 300 lire  
Tous autres pays étrangers : 3 F F  
Ce numéro a été tiré à 485 000 ex.

**PUBLICITÉ**

AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ  
187, quai de Valmy, PARIS-10<sup>e</sup>  
Tél. 205-97-28

**PIF**

demande à tous  
ses lecteurs de  
faire bon accueil  
aux annonces publicitaires.

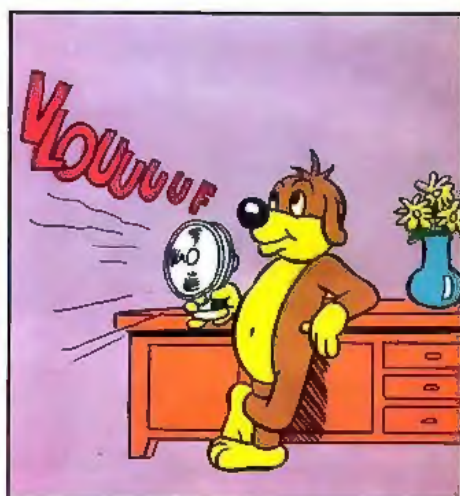




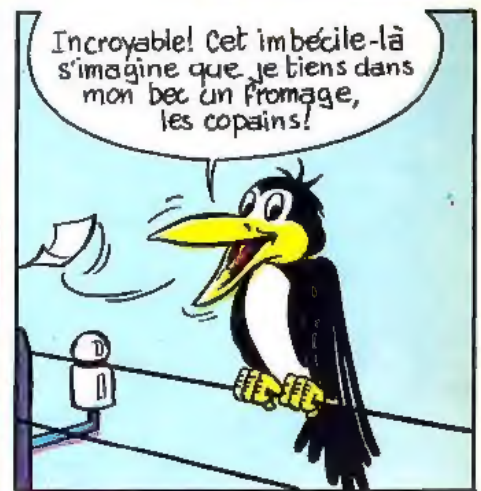
C'est ça! Et en plus, comme je perds toujours, cette fois-ci je perdrais deux fois moins.



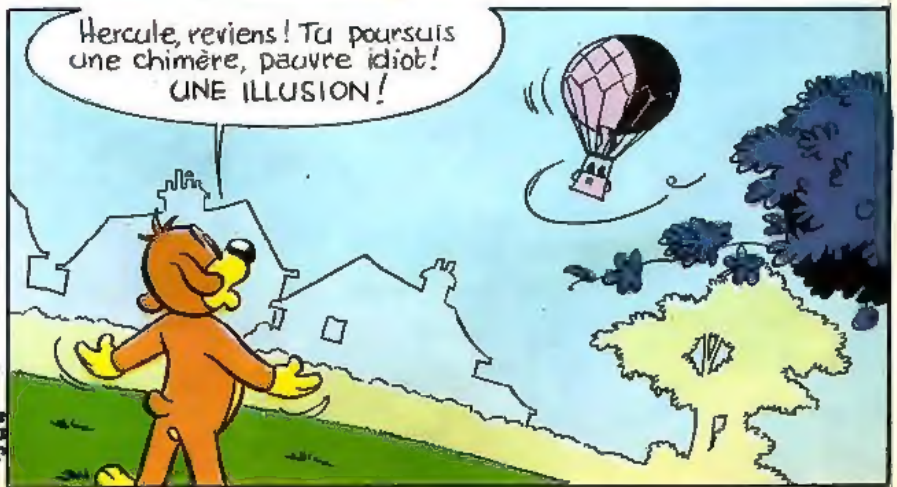
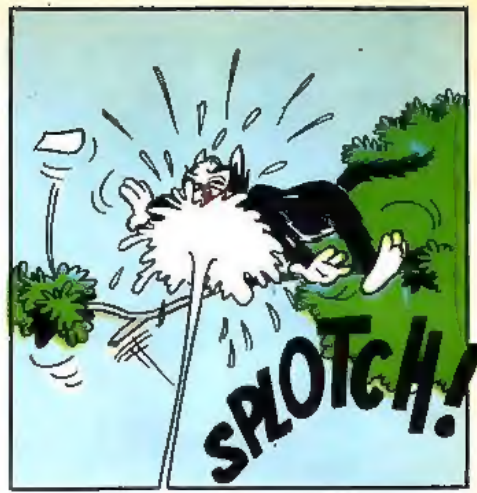








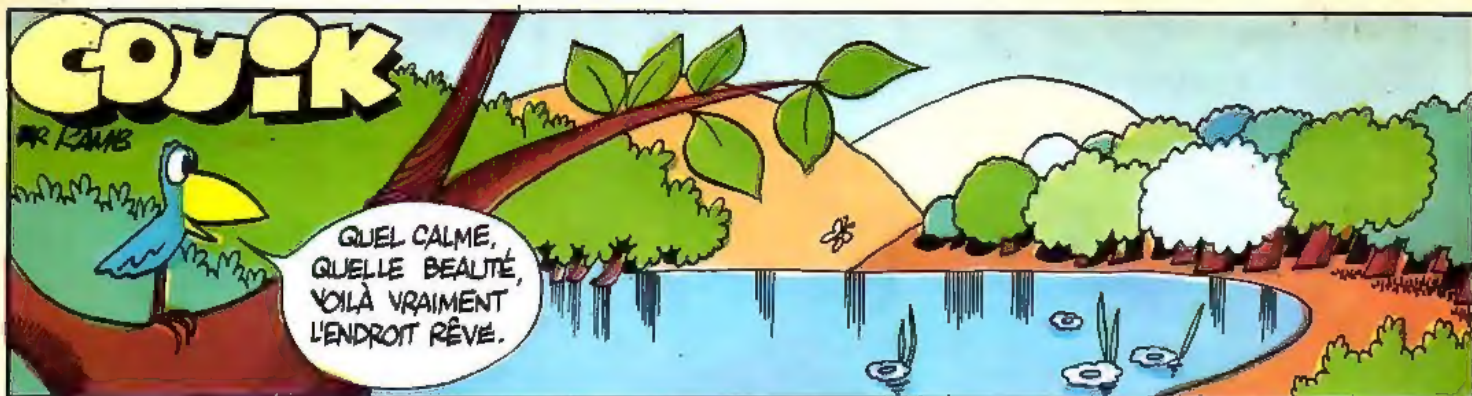












QUEL CALME,  
QUELLE BEAUTÉ,  
VOILÀ VRAIMENT  
L'ENDROIT RÊVE.



MAIS D'OÙ  
SORTENT CES  
ZIGOTTOS ?



HÉ LÀ !  
OUI VOUS !  
QU'EST-CE QUE  
VOUS FAITES  
LÀ ?

ON VA  
CONSTRUIRE  
UNE CITÉ  
LACUSTRE.



COMME ÇA ! SANS  
PLAN ? MAIS C'EST  
INTERDIT ! IL VOUS  
FAUT UN PLAN D'UR-  
BANISME.



OUF ! ILS S'EN VONT  
JE L'AI BIEN EU

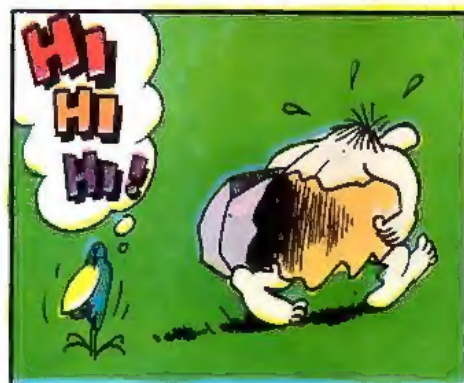


PEU APRÈS...

TU AS RAIS-  
ON A FAIT UN  
PROJET



ÇA UN PLAN ? MAIS IL  
N'Y A RIEN DE PRÉVU POUR  
LES ESPACES VERTS... LES  
PARKINGS ET LE CENTRE  
COMMERCIAL, OÙ SONT ILS ?



HI  
HI  
HI !



ET UN PEU PLUS TARD...

CETTE FOIS  
J'ESPERE QUE  
TOUT EST EN  
RÈGLE !

C'EN EST  
FINI DE LA  
BELLE TRAN-  
QUILLITÉ...  
À MOINS  
QUE...



OH MAIS  
OUI, J'AI  
UNE FA-  
MEUSE  
IDÉE !



BON, EH BIEN CE N'EST PAS LA PEINE  
DE COMMENCER LE CHANTIER PARCE QUE  
VOUS N'AVEZ PAS LE PERMIS DE CONSTRUIRE  
Z'AVEZ PAS VU LA PANCARTE ?



CAMPAGNE DE  
PROTECTION DE LA NATURE  
SITE CLASSÉ  
MONUMENT PRÉHISTORIQUE

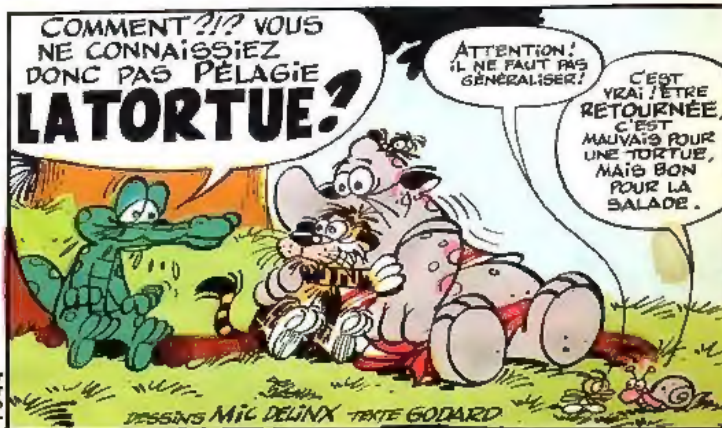
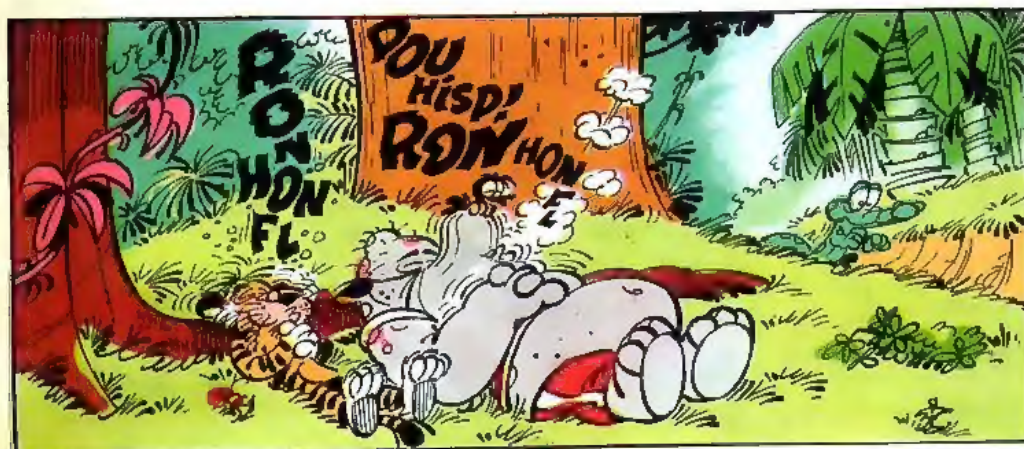
AH  
MAIS...





# LA JUNGLE EN FOLIE

TEXTE GODARD DESSIN MIC DELINX





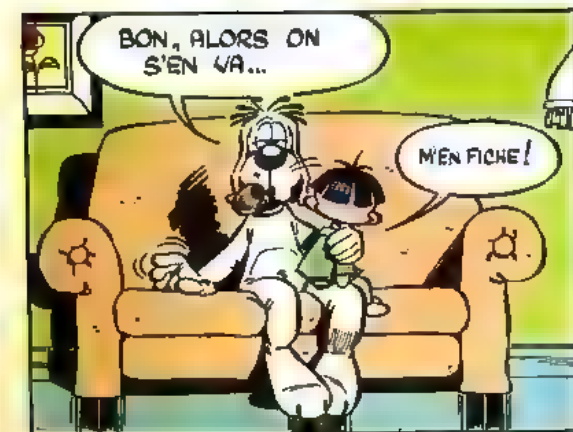
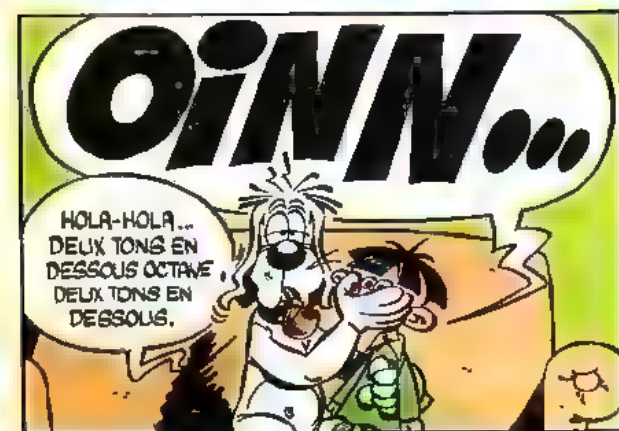
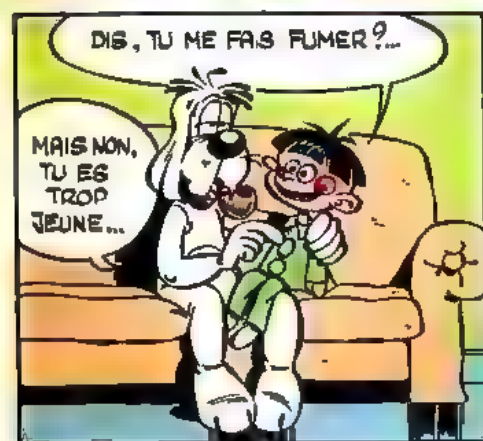
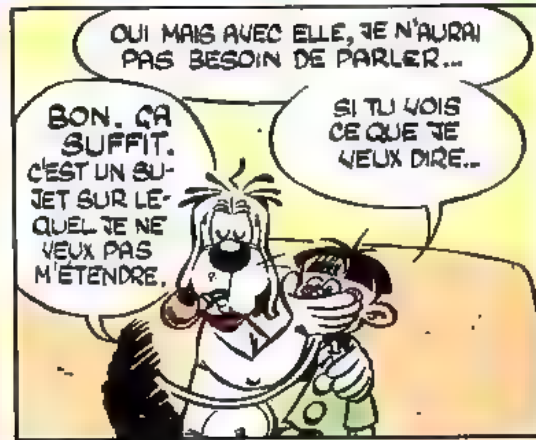
# FAI-LURON





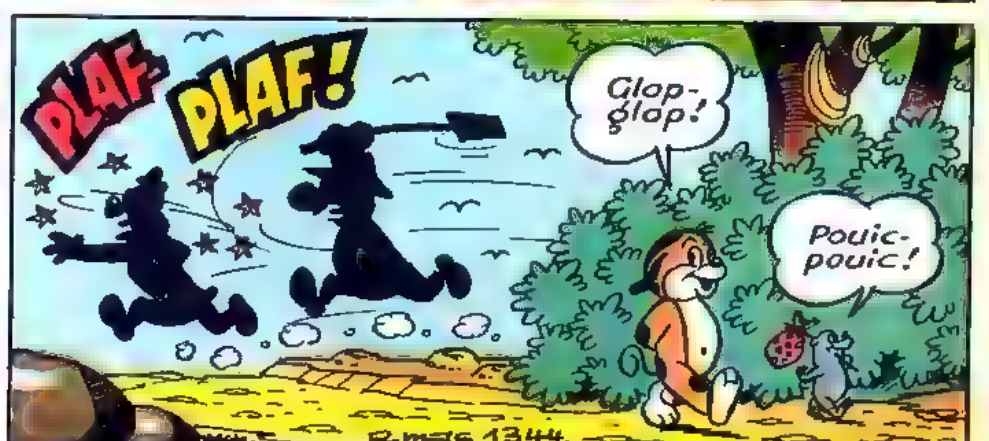
# ..OU LA JOIE DE VIVRE

SCÉNARIO  
GOTLIB  
DESSINS  
DUFRANNE  
GOTLIB



TEXTE ET DESSIN  
DUFRANNE  
D'APRÈS GOTLIB







# NESTOR

perd  
la MÉMOIRE

COMME D'HABITUDE...

DE SORS



HOP



PEAU DE BANANE  
INHABITUELLE

AÏE



ZI OUP



BANG



LE FEU  
D'ARTIFICE  
DU 14 JUILLET



NE RESTONS  
PAS LÀ



LES GENS  
DANSENT



IL ZIG-  
ZAGUE  
NESTOR

IL DOIT  
ÊTRE  
SAOUL



VOUS ALLEZ  
LOIN COMME ÇA ?

AU BAL DU  
14 JUILLET



AU MOIS  
DE MARS ?

HEUM ?



D'OÙ SORTEZ-  
VOUS ?

HEUM...



JE NE M'EN  
SOUVIENS PAS



QUI  
ÊTES-  
VOUS ?

TIENS ?!  
JE NE  
SAIS  
PLUS !



MAIS  
VOUS ÊTES  
NESTOR !

NESTOR ?  
CONNAIS  
PAS.



VOUS N'AVEZ PAS  
VU NESTOR ?

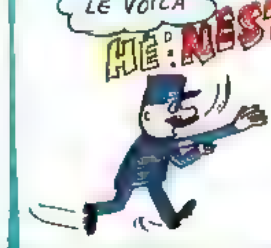


IL VIENT  
DE PARTIR  
PAR LÀ

MAIS IL  
A PERDU  
LA MÉMOIRE



SA MÉMOIRE S'EST  
ÉVADEE... IL FAUT  
CHERCHER LES DEUX



LE VOILÀ

HE ! NESTOR



TIENS ON  
APPELLE  
NESTOR



ET ALORS  
TU NE ME  
RECONNAIS PAS ?

HEUM



C'EST GRAVE  
ALLONS D'ABORD  
CHEZ UN  
DOCTEUR

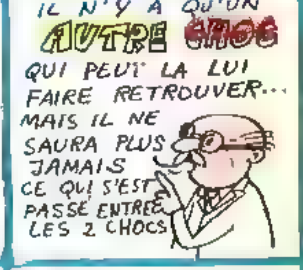


IL NE SE  
SOUVIENT  
DE RIEN

GLOP



IL A PERDU  
LA MÉMOIRE  
ÇA VIENT  
D'UN CHOC...



IL N'Y A QU'UN  
AUTRE CHOC

QUI PEUT LA LUI  
FAIRE RETROUVER...  
MAIS IL NE  
SAURA PLUS  
JAMAIS  
CE QUI S'EST  
PASSÉ ENTRE  
LES 2 CHOC



UN AUTRE CHOC ?...  
ÇA PEUT  
S'ARRANGER !

VOUS  
CROYEZ ?



VIENS  
AVEC  
MOI

POURQUOI  
FAIRE ?

PRISON



VOILÀ

BANG



TIENS ! J'AI OUBLIÉ  
DE M'ÉVADER  
AUJOURD'HUI !

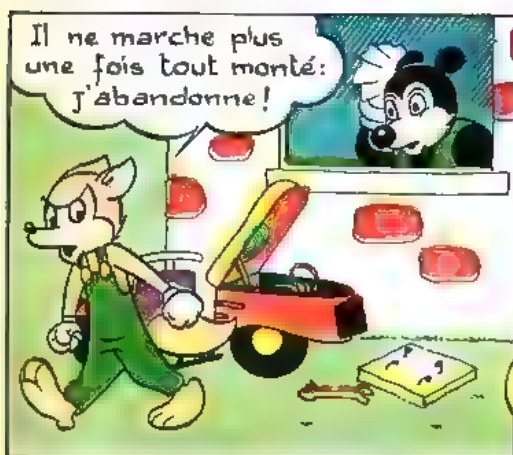
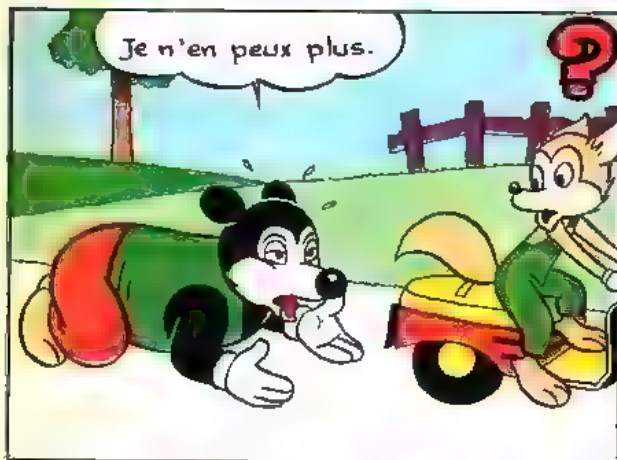
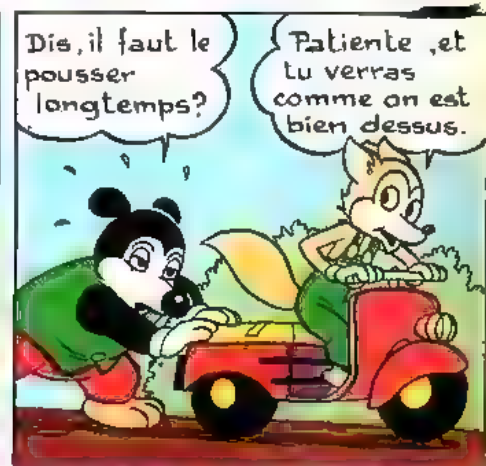
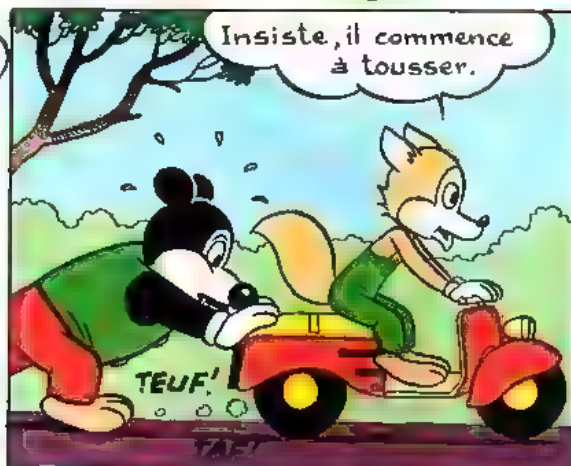
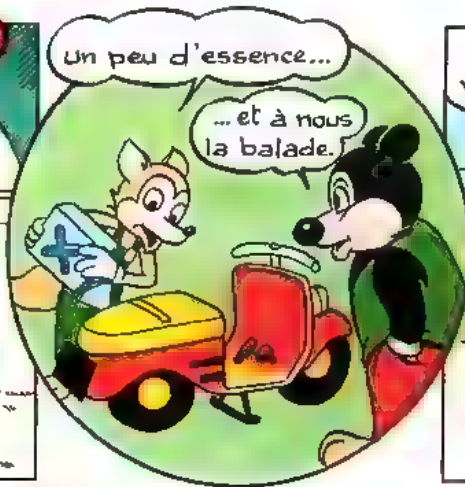
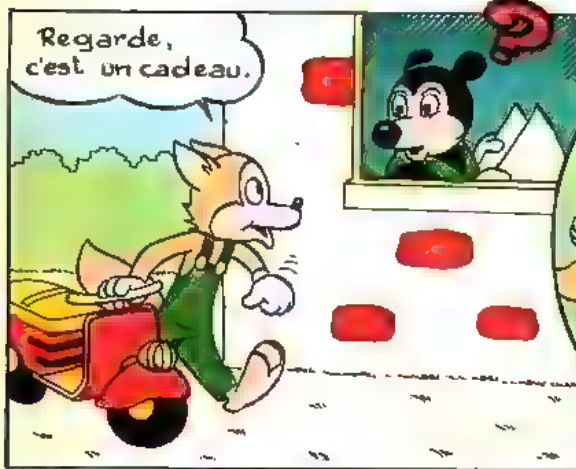




# PLACID et MUZO



D'après les personnages de C. ARNAL - Scénario et dessins de J. NICOLAOU





# FANTASTIQUE !

Chaque 3 semaines...

le plus FANTASTIQUE des gadgets

jamais offert par **Pif**

## « LE JARDIN FANTASTIQUE »

### JACQUES FLASH

L'homme invisible



LA SEMAINE  
PROCHAINE

## CONCOURS FOU

1<sup>ER</sup> PRIX

UN  
RHINOCEROS,  
un vrai,  
GAGNEZ-LE!  
(ou un chèque  
de 30 000 F  
3 000 000 AF)



### 3594 PRIX FOUS, FOUS, FOUS D'UNE VALEUR DE 100 000 F

Sur toutes les tablettes de Chocolat LANVIN  
avec surcharge "Concours Fou"  
figurent les bulletins-concours.  
Vous avez jusqu'au 30 juin 1971  
pour nous envoyer vos reponses.  
Alors Bonne Chance !

CHOCOLAT

## LANVIN

ES O NCO



## ça repart, les Legoland !

Comme en Amérique  
la semi-remorque Legoland avec silos !

Aux Etats-Unis, on voit des milliers de ces camions  
ultra-modernes ; ils transportent surtout des céréales  
(blé, maïs) Comme tu seras fier de montrer aux copains  
ce camion Legoland vraiment champion !  
Amusant à construire, amusant à faire marcher,  
il est à toi pour 9 francs seulement

A 9 francs également : Grue sur roues (n° 643) - Semi-remorque  
avec rails (n° 647) - Camion avec baraque-chauffeur (n° 646)

**LEGO**  
System



gagnez le  
compagnon de vos rêves  
grand jeu-concours la ménagerie de  
**CADET-ROUSSEL**  
400 vrais animaux de race  
en consommant

**TOP FRAIS** champêtre *Cadet frais*

FROMAGES FRAIS

JEAN BETHIER-PUBLICITE AGENCE RHODANNAISE DE PUBLICITE

UCALYN 88 MONTEAU



# CE MAGNIFIQUE SUPERZAN GONFLABLE EST A TOI GRATUITEMENT!

## Comment ?... C'est facile :

Envoie à Zan un emballage vide de SUPERZAN ou bien un dessin de cet emballage.  
Tu trouveras SUPERZAN à la régalisse douce chez ton marchand habituel.

Inscris dans le bon à découper ci-dessous :

Ton nom	Ton prénom	Ton âge
Ton adresse		
Le nom et l'adresse de ton (ta) meilleur (e) camarade :		
Renvoie ce formulaire rempli, accompagné d'un emballage ou d'un dessin d'emballage de SUPERZAN à :		
ZAN. UZES. 30		
Joindre une enveloppe timbrée portant ton adresse pour la réponse		

Dépêche-toi  
de répondre  
car seules  
les 25 000  
premières  
demandes  
seront satisfaites.





# LOUP NOIR

## L'ESPRIT DU RIO-GRANDE

Scénario : J. OLLIVIER

Dessins : KLINE

DEPUIS DES SEMAINES,  
PETIT-NUAGE CHEVAUCHAIT  
SUR LA TERRE APACHE.  
IL AVAIT QUITTÉ LE CAMP DU  
SAUT-DU CREEK. IL AVAIT JURÉ  
DE NE PAS RENTRER DANS LA  
PRAIRIE DES SIOUX AVANT  
D'AVOIR RETROUVÉ LOUP-NOIR..

...TELLE TRIBU L'AVAIT BIEN  
REÇU... TEL CLAN L'AVAIT CHASSÉ  
CETTE FOIS, L'AFFAIRE  
ÉTAIT SÉRIEUSE...



© Ed. VANANT Paris





...MAIS LES NOUVELLES SE RÉPANDENT VITE DANS L'APACHERIA. PEU DE TEMPS APRÈS, UN PUEBLO VINT S'ASSEOIR AU FEU DE KACINA, LE CHEF DES COLORADOS.



© DE VAILLANT Paris

UN GARÇON QUI VENAIT DES PRAIRIES... IL RACONTE QU'IL CHERCHAIT UN GUERRIER MOITIÉ SIOUX ET MOITIÉ APACHE !

L'ATTENTION DE LOUP-NOIR FUT ALORS EN ÉVEIL.



PARLE-MOI ENCORE DE CE GARÇON, PUEBLO. N'A-T-IL PAS NOM PETIT-NUAGE ?



LE PUEBLO FIXA SON INTERLOCUTEUR.

IL S'APPELE BIEN PETIT-NUAGE.. JE DEVINE QUE TU ES L'HOMME QU'IL CHERCHAIT !



MAIS IL FALT QUE TU SACHES QUE WICHITA NE RENDRA JAMAIS LE JEUNE SIOUX.. WICHITA APPRENDRA À ÊTRE UN VRAI PUEBLO



CETTE NUIT-LÀ LOUP-NOIR, SANS PRÉVENIR QUICONQUE, QUITTA LE VILLAGE COLORADO... IL ALLAIT VERS LE CAMPMENT DES PUEBLOS DE WICHITA SUR LE HAUT RIO-GRANDE... LA NUIT ÉTAIT MERVEILLEUSE, CRIBLÉE D'ÉTOILES...







LE SOLEIL DU SUD  
EMBRASAIT LES  
HAUTS PLATEAUX...  
BIENTÔT, LOUP-NOIR  
SERAIT EN VUE DU  
VILLAGE PUEBLO,  
ACCROCHÉ À UN  
PITON.

© M. YAMANT Paris



PETIT-NUAGE PEINAIT SUR LE SENTIER ESCARPÉ. LA CORVÉE D'EAU  
AU RIO CONSTITUAIT POUR LES FEMMES PUEBLOS, LA TÂCHE  
LA PLUS HARASSANTE.



MARCHE PLUS VITE ! LA  
JOURNÉE NE FAIT QUE  
COMMENCER. IL FAUDRA  
ENCORE DESCENDRE  
À L'EAU.



IL ÉTAIT PRISONNIER  
DEPUIS PLUS DE TRENTE  
JOURS. LA FEMME DE  
WICHITA L'ACCABLAIT DE  
TRAVAIL. TOUTE FUITE  
SEMBLAIT IMPOSSIBLE.  
REPRIS, IL AURAIT  
LE TENDON DU  
JARRET COUPÉ

JE SERAI  
TOUJOURS  
PORTEUR  
D'EAU



LA SILHOUETTE D'UN GUERRIER SE DÉCOUPE SUR LA  
FALAISE... LE VILLAGE ÉTAIT AU-DELÀ DE LA PASSE.

Hi-YAAA-iii

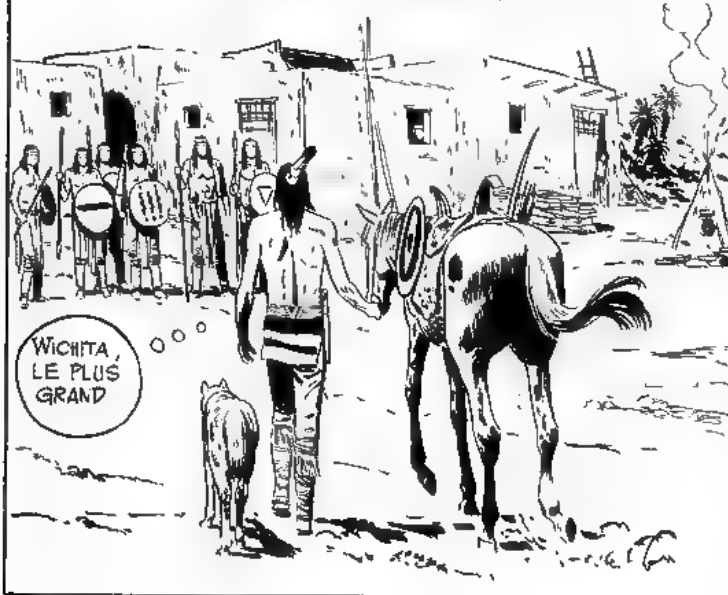


IL S'ENGAGEA DANS LA  
PASSE. ON LE SURVEILLAIT  
SANS DOUTE DES HAUTEURS  
MAIS ON NE S'OPPOSA PAS  
À SON AVANCE.

LA NASSE  
SE FERMERA  
DERRIÈRE MOI...  
LES PALABRES  
SERONT  
DIFFICILES.



TENANT SON CHEVAL PAR LA BRIDE, IL MARCHAIT VERS LE VILLAGE. QUELQUES HOMMES, IMMOBILES, L'ATTENDAIENT.



© Ed. VAILLANT Paris

LES PUEBLOS LE LAISSÈRENT APPROCHER.



MON JEUNE FRÈRE SIOUX, PETIT-NUAGE, SE TROUVE DANS VOTRE VILLAGE... JE VIENS LE RÉCLAMER AU CHEF WICHITA... LE PETIT-NUAGE DOIT PARTIR AVEC MOI...



ET SI LE CHEF WICHITA REFUSE DE RENDRE LE JEUNE SIOUX QU'IL A CAPTURÉ SUR SES TERRES ?...



LOUP-NOIR SOUTINT LE REGARD DUR DU PUEBLO.

ON M'A DIT QUE LE CHEF WICHITA NE S'EST JAMAIS DÉROBÉ À UN DÉFI ET QU'IL NE CRANT PERSONNE DANS L'APACHERIA.

DEVANT SES GUERRIERS WICHITA NE POUVAIT IGNORER LE DÉFI SUR LE CHAPITRE DE L'HONNEUR, LES PUEBLOS NE LE CÉDAIENT EN RIEN AUX AUTRES TRIBUS APACHES...



UN DES GUERRIERS FRAPPA LE SOL DE SA LANCÉ...







© Ed. VANLANT Paris





LE TRIANGLE DE VÉRITÉ ÉTAIT UNE GRANDE ROCHE EN AVANCÉE QUI SURPLOMBAIT LE RIO-GRANDE D'UNE HAUTEUR DE SIX OU SEPT CENTES PIEDS. LA FOLLE RUMEUR DES EAUX SAUVAGES MONTAIT JUSQU' AUX APACHES. LOUP-NOIR ET WICHITA ALLAIENT S'AFFRONTER SUR CET ESPACE RÉDUIT... NOONGA LE SORCIER DONNA LE SIGNAL D'ATTAQUE.

LE MOINDRE FAUX PAS SUR LA FALAISE ET C'ÉTAIT LA CHUTE DANS LE GOUFFRE.



© Ed. VAILLANT Paris



AU MILIEU DU GROUPE DES FEMMES, PETIT-NUAGE SUIVIT LE DUEL AVEC ANXIÉTÉ. LA SQUAW DE WICHITA LUI AVAIT DIT CE QUI DEVAIT ARRIVER.



CE QUE PETIT-NUAGE NE SAVAIT PAS, C'EST QUE LE GÉNIE DU RIO-GRANDE ÉTAIT UN FIDÈLE GUERRIER DE WICHITA, EMBUSQUÉ DANS LES ROCHERS DE LA RIVE OPPOSÉE... ...CAR WICHITA NE DEVAIT PAS ÊTRE VAINCU





LE PUEBLO ET LE SIOUX  
RIVALISAIENT D'ADRESSE.  
PARANT LES COUPS TERRIBLES,  
RUSANT, FEINTANT...

KAN-ANG

TOUS CEUX QUI M'ONT  
ATTAQUÉ SONT MORTS.  
TU MOURRAS !

ILS AVAIENT  
LA MÊME  
RAPIDITÉ  
DANS L'ESQUIVE  
ET DANS  
L'ATTAQUE

© Ed. VAILLANT Paris

NOONGA LE SORCIER  
FRAPPAIT DOUCEMENT  
SES MAINS L'UNE  
CONTRE L'AUTRE.

LUI AUSSI SAVAIT  
QUE WICHITA  
NE DEVAIT PAS  
ÊTRE VAINCU.

DANS LES ROCHERS DE L'AUTRE RIVE, LE PUEBLO SUIVAIT  
CHAQUE MOUVEMENT DES COMBATTANTS.

LES PUEBLOS DE MEURAIENT ÉTRANGEMENT SILENCIEUX.  
TOPEE SE COULA  
CONTRE PETIT-  
NUAGE.

LOUP-NOIR MAINTENANT,  
MULTIPLIAIT LES ATTAQUES,  
PRESSAIT WICHITA... LE  
FORÇAIT À RECULER

TU DEVRAS RENDRE  
PETIT-NUAGE... IL  
EST SIOUX !





LOUP-NOIR ROULA SUR LE FLANC... WICHITA LEVAIT SON TOMAHAWK ...



© Ed. VAILLANT Paris





SI OUX À  
TÊTE PLATE !



ILS ROULÈRENT SUR LA ROCHE ÉTROITEMENT MÊLÉS,  
LEURS SOUFFLES CONFONDUS.  
LOUP-NOIR SENTAIT SOUS SES DOIGTS LES MUSCLES  
NOUEUX DU PUEBLO..

© Ed. VAILLANT Paris



LOUP-NOIR PRENAIT L'AVANTAGE...  
MAINTENAIT SOUS LUI LE PUEBLO

AVOLE-TOI VAINCU,  
WICHITA. JE NE  
VEUX PAS TA MORT

CHACQUE MOUVEMENT LES RAPPROCHAIT DE L'ABÎME OÙ  
GRONDAIENT LES EAUX DU RIO-GRANDE...  
LES SPECTATEURS S'ÉTAIENT  
PORTÉS JUSQU'ÀUX LIMITES  
DU TRIANGLE.



NOONGA LE SORCIER ADRESSAIT AU GÉN.É DES EAUX  
UNE INCANTATION

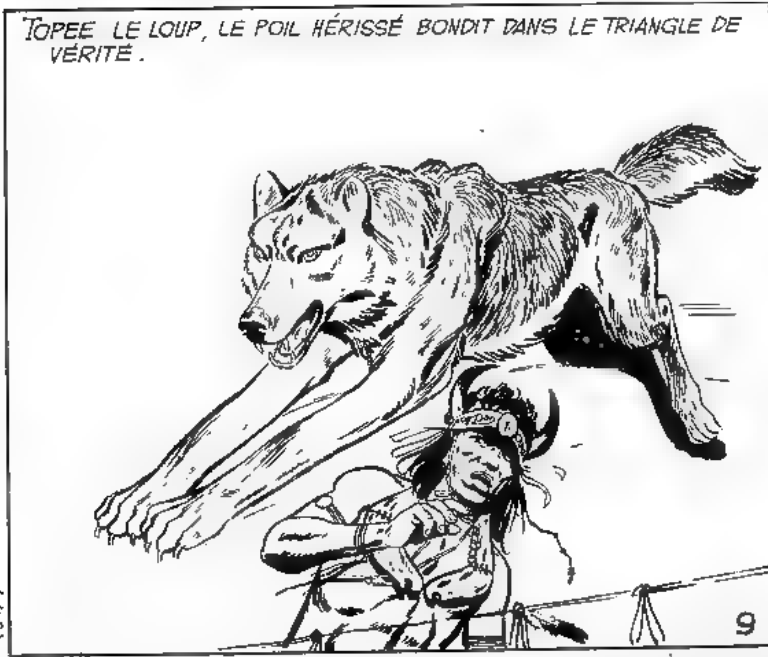


KATCINA  
DES EAUX  
SOMBRES...  
LÈVE TON BRAS  
ARMÉ.

LE SOLEIL ALLAIT SE CACHER  
DERRIÈRE L'ÉPAULE D'UNE  
COLLINE... L'EXÉCUTEUR  
BANDA SON ARC... IL NE  
MANQUAIT JAMAIS SON BUT.



TOPEE LE LOUP, LE POIL HÉRISSE BONDIT DANS LE TRIANGLE DE  
VÉRITÉ.



1844

9

TOPEE RENVERSAIT LOUP-NOIR EN ARRIERE... SON INSTINCT DE FAUVE L'AVAIT-IL ALERTÉ ? N'AVAIT-IL OBEI QU'À UNE IMPULSION ?

TOPEE... ??



© 86, VARLANT Paris

EN MÊME TEMPS QUE WICHITA SE REDRESSAIT...



LA FLÈCHE DU "GÉNIE" LE FRAPPA ENTRE LES ÉPAULES.

LES PUEBLOS DEMEURAIENT SANS VOIX... LE "GÉNIE DU RIO-GRANDE" AVAIT PARLÉ... ET SON CHOIX DÉSIGNAIT COMME VAINQUEUR, LE SIOUX. SANS HÂTE, LOUP-NOIR AVANÇAIT HORS DU TRIANGLE DE VÉRITÉ. LES GUERRIERS S'ÉCARTAIENT DEVANT LUI...



PERSONNE NE S'ÉTAIT OPPOSÉ À LEUR DÉPART

WICHITA, BIEN SÛR, AVAIT POSTÉ UN DE SES HOMMES SUR L'AUTRE RIVE... LE SORCIER PARTAGEAIT LE SECRET.

LOUP-NOIR LAISSA ERREUR SON REGARD SUR LES SOLITUDES

LA MORT M'A FRÔLÉ DE SON AILE OUBLIONS TOUT CELA, PETIT-NUAGE... BIENTÔT NOUS RETOURNERONS DANS LA PRAIRIE DES SIOUX.





# Gadgetus

Le Journal  
du GADGET

## C'EST PAR LÀ!!! BRACELET-BOUSSOLE,

JAMAIS PLUS NOUS NE PERDRONS  
LE NORD!

JEANNOT, LUI, N'A PAS  
BESOIN DE BOUSSOLE!



D'APRÈS  
TABARY

**TOURNEZ LA PAGE.**

Toutes les explications sur le gadget de la semaine :

**“ LE BRACELET-BOUSSOLE ”**



## LE BRACELET-

## BOUSSOLE

## EN 8 QUESTIONS

**1. — Quand la boussole a-t-elle été inventée ?**

C'est au début de notre ère que la boussole fut inventée (paraît-il) par les Chinois, qui la firent connaître aux Arabes, qui eux-mêmes la révélèrent aux Européens, qui en firent usage au VII<sup>e</sup> siècle.

**2. — Comment attacher à son poignet le bracelet-boussole ?**



**3. — Comment faire pour que l'aiguille indique bien le nord ?**

Tenez votre boussole bien horizontalement en évitant de la placer trop près d'un objet métallique.



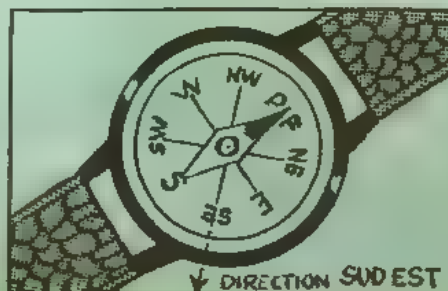
**4. — Quelle est la pointe de l'aiguille qui indique le nord ?**

C'est la pointe bleutée qui indique le nord, l'autre pointe indique la direction du sud.

**5. — Que veulent dire les lettres inscrites sur la boussole ?**

« Pif » représente le nord — NE = NORD-EST — E = EST — SE = SUD-EST — S = SUD — SW = SUD-OUEST — W = OUEST — NW = NORD-OUEST.

**6. — Comment savoir où se trouve, par exemple, le sud-est ?**



Orientez votre boussole de façon que l'aiguille bleutée se trouve juste sur « PIF » (le nord). La direction du sud-est (S.-E.) est automatiquement indiquée comme vous le montre le dessin.

**7. — Comment se servir d'une boussole pour retrouver son chemin ?**

Dans le cas où vous possédez une carte : regardez d'abord où vous vous trouvez (A) puis l'endroit où vous désirez aller (B). Placez la carte de façon que la flèche indiquant le nord (il y a souvent cette indication sur les cartes) soit parallèle à l'aiguille bleutée de votre boussole... et si ce renseignement ne s'y trouve pas, il suffit de placer l'aiguille parallèlement au bord droit de la carte.

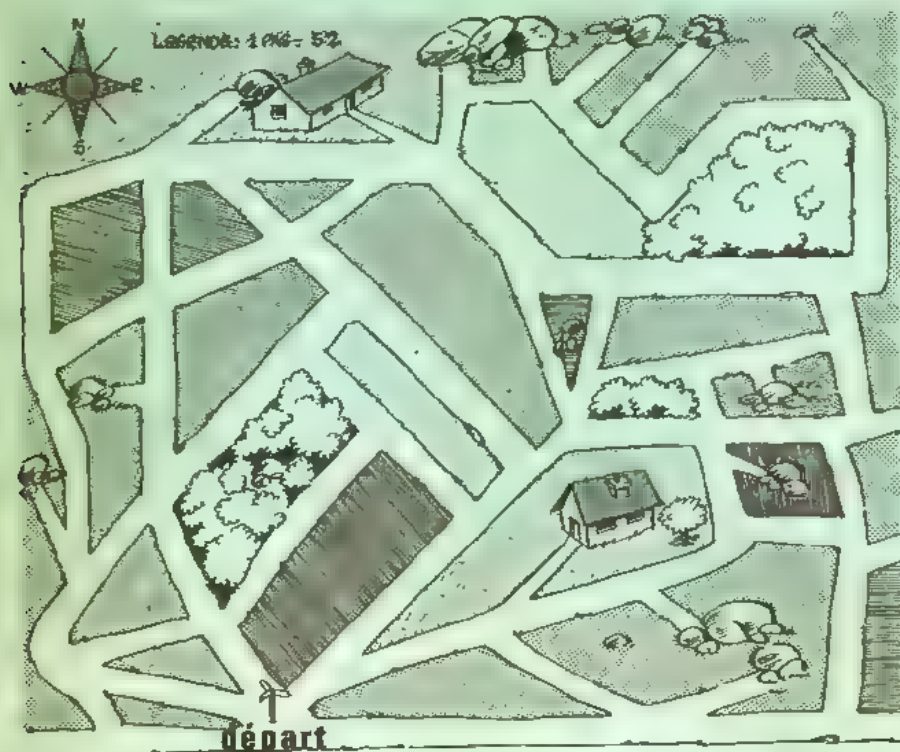


**8. — Et si l'on n'a pas de carte ?**

Avant de partir en « balade » notez bien dans quelle direction vous allez. Par exemple : si vous vous dirigez vers le nord, il vous suffira de retourner au sud. Ce n'est pas plus difficile que cela.



# Savez-vous vous servir d'une boussole ?...



Après avoir bien lu les questions et réponses de la page précédente, vous devez être à même de résoudre ce problème. Armé de sa seule boussole et de cette carte, le corsaire « Diable Noir » va essayer de retrouver sous quelle pierre il a caché son trésor. Il sait qu'il doit faire : 8 pas au N.E. — puis 6 pas N.O. — puis 7 pas S.O. — puis 8 pas N. — 7 pas E. — 4 pas S.E. — 8 pas E. — 4 pas N. — 3 pas O. — 3 pas S.O. — 2 pas N.O. — 4 pas N.E.

Si vous avez résolu ce petit problème, pourquoi ne pas organiser avec vos copains dans un parc, ou simplement dans votre chambre, une véritable course au trésor.

REPONSE DES JEUX. — « Diable Noir » trouvera le trésor sous le tas de pierres.

● C'EST UN VÉRITABLE DÉFI  
QUE PIF  
LANCE AUX LOIS DE LA NATURE  
ET A VOTRE IMAGINATION...

DANS 3 SEMAINES...

UN GADGET FANTASTIQUE :

LE  
JARDIN  
FANTASTIQUE

**ÉPATANT TON  
GADGET JOË!...  
MAIS CROIS-TU  
QUE J'ARRIVERAI  
A' PIQUER MA  
POMME SANS  
TE FAIRE MAL?**



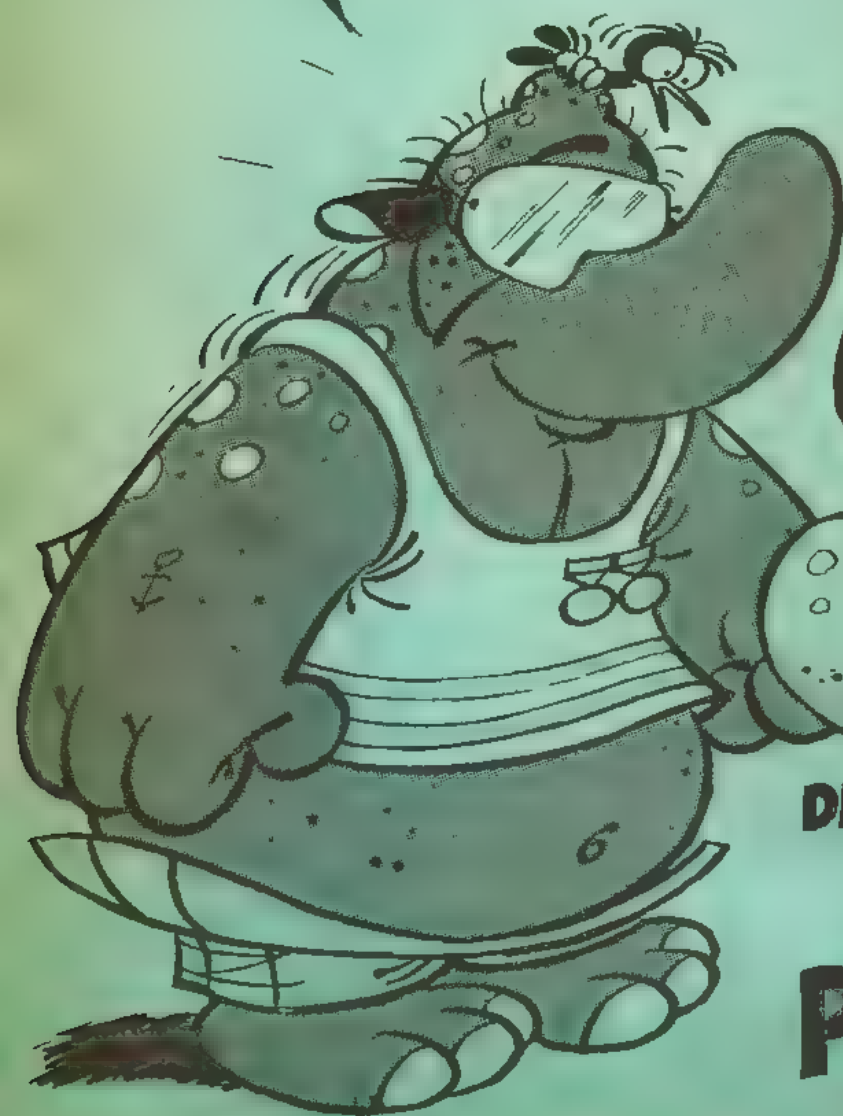
**UN GADGET  
GÉANT:**

**LE**

**GADGET**

**DE LA**

**SEMAINE  
PROCHAINE!**





# RAHAN

TEXTE  
R. LECUREUX  
DESSIN  
A. CHERET

LE FILS DES ÂGES FAROUCHES!

## Le Territoire des Ombres

LE FILS DE CRAO, HALETANT, SE LAISSA CHOIR DEVANT LES MARÉCAGES... IL NE SE SENTAIT PLUS LA FORCE DE FUIR CES ÊTRES MYSTÉRIEUX QUI LE TRAQUAIENT DEPUIS QUE SCINTILLAIT LA LUNE...



© M. VARIANT Paris

RAHAN  
NE PEUT  
DÉFIER L'EAU  
QUI AVALE "CEUX-  
QUI-MARCHENT-  
DEBOUT !"

IL REPRENAIT SON  
SOUFFLE TOUT EN  
OBSERVANT LA SUR-  
FACE MIROITANTE  
ET INQUIÉTANTE  
DES MARAIS...

DE TOUTS CÔTÉS  
LUI PARVENAIENT  
D'ÉTRANGES MUR-  
MURES, ENTRE-  
COUPÉS DE SOU-  
PIRS DÉCHIRANTS...

SI  
RAHAN  
SE LAISSE  
MANGER PAR LA  
PEUR IL NE  
POURRA PLUS  
COMBATTRE!



IL SUBSISTAIT  
CHEZ CE FILS  
DES ÂGES  
FAROUCES,  
UNE CERTAINE  
CRAINTE DE LA  
NUIT ET DES  
TÉNÉBRES...  
MAIS IL LA DO-  
MINAIT TOUJOURS



© M. VANLANT Paris

QUI ÊTES-  
VOUS, "BÊTES-  
DE-LA-NUIT"?  
MONTREZ-VOUS  
À RAHAN!  
**MONTREZ-VOUS!**



...LE MANCHE  
POLI DU COU-  
TELAS D'IVOIRE  
QU'IL ÉTREI-  
GNAIT LUI REDON-  
NAIT CONFIANCE...



LES PLANTES  
S'ÉLEVAIENT  
TOUJOURS DE  
LA FORÊT, LAN-  
CINANTES...  
DES LUEURS  
DE TORCHES  
TREMBLOTE-  
RENT DERRIÈRE  
LES TAILLIS...

ET LE FILS DE  
CRAO SENTIT  
L'EFFROI S'IN-  
FILTRER DANS  
SES VEINES...



**RAHAN  
EST MORT!  
RAHAN A VIOLÉ  
LE "TERRITOIRE  
DES OMBRES!!"**

LES LUEURS N'ÉTAIENT  
PAS CELLES DE TORCHES,  
COMME IL L'AVAIT PENSÉ...  
ELLES AURÉOLAIENT DES  
CRÂNES HUMAINS!



C'EST AINSI  
QUE DEVIENNENT  
"CEUX-QUI-MARCHENT  
DEBOUT" QUAND ILS  
ONT REJOINT LE  
"TERRITOIRE  
DES OMBRES"!





RAAH NE RÊVE PAS ! RAAH EST EN VIE !...



LES PLAINTES S'ÉLEVaient TOUJOURS TANDIS QUE SE RAPPROCHAIENT LES CRÂNES AURÉOLÉS DE LUMIÈRE...



...MAIS POURQUOI  
CES MORTS N'ONT-ILS  
**PLUS DE CORPS ?..**  
ET POURQUOI LEURS  
TÊTES FLOTTENT-  
ELLES SI HAUT ??



UNE SCÈNE SURGIT  
SOUDAIN DE SA MÉMOIRE...  
.. CELLE OÙ, UNE NUIT, IL  
AVAIT ALLUMÉ UN FEU  
DERRIÈRE UN CRÂNE  
DE MAMMOUTH POUR IM-  
PRESSIONNER SES  
ENNEMIS \*

\* Lire : "LE DIEU-MAMMOUTH" \*



SON CALME  
LUI REVINT...

DES CHASSEURS  
FONT PEUT-ÊTRE  
DE MÊME POUR  
EFFRAIER  
RAHAN !

UN INSTANT PLUS  
TÂRD LE FILS DE  
CRAO RAMPAIT  
SILENCIEUSEMENT  
DANS LES BROUS-  
SAILLES... IL CONTOUR-  
NA LE PLUS PRO-  
CHE DES CRÂNES  
LUMINESCENTS...



ET...

RAHAN  
AVAIT RAISON !  
CE N'EST QU'UNE  
RUSE DE 'CEUX-  
QUI-MARCHENT-  
DEBOUT' !

UN HOMME LUI  
TOURNAIT LE DOS,  
BRANDISSANT UN  
BAMBOU OÙ ÉTAIT  
FIXÉ UN CRÂNE...









IL N'AVAIT PLUS LE TEMPS D'ARRACHER SON COUTELAS, MAIS UNE IDÉE LUI VINT... IL FOUETTA L'ARBRE PROCHE...



...ET LA LAME D'IVOIRE TRAVERSA LE BAMBOU DE PART EN PART!...



LE FILS DE CRAO DÉTENAIT DésORMAIS UNE ARME INSOLITE AVEC LAQUELLE IL POUVAIT TENIR SES ADVERSAIRES À DISTANCE...



CEUX-CI REFLUÈRENT EN DÉSORDRE QUAND IL S'OUVRI UNE BRÈCHE DANS LEUR RANG.



...MAIS IL NE SE LAISSE PAS CAPTURER COMME UN FAUVE!

...LES MARAIS INQUIÉTANTS MIROTAIENT SOUS LA LUNE ÉNORME, IL S'Y PRÉCIPITA!

RAHAN NE TUE PAS CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT...





IL CONNAISSAIT LA  
PERFIDIE DE CES  
FONDS VASEUX QUI  
ENGLUENT ET AS-  
PIRENT... MAIS L'EAU  
N'ÉTAIT PAS ASSEZ  
PROFONDE POUR  
Y NAGER...

© M. VANLANT Paris



MAIS  
RAHAN N'A  
QUE CE CHEMIN  
POUR ÉCHAPPER  
AUX CHASSEURS AUX  
"CRÂNES-DE-FEU" !...



LES TÊTES LUMINESCENTES  
FLOTTAIENT TOUJOURS AU-  
DESSUS DES TAILLIS.. MAIS  
CEUX QUI LES BRANDIS-  
SAIENT N'OSAIENT S'EN-  
GAGER DANS LES MÂRÉCAGES.



RAHAN SENTAIT  
LA VASE MOLLE  
SOUS SES PIEDS  
TANDIS QU'IL SE  
HÂTAIT VERS  
UN MASSIF DE  
GRANDS ROSEAUX...



...IL ATTEIGNAIT CELUI-CI  
QUAND UN SAURIEN EN JAILLIT.

ARRIÈRE,  
"PEAU-DE-BOIS" !  
RAHAN NE TE  
CRAINT PAS !



LA QUEUE DU CROCODILE FOUETTA LES ROSEAUX... IL FIT FACE À L'HOMME ET SA GUEULE S'OUVRIT, BÉANTE...



LE FILS DE CRAO FRAPPA DE SON ARME IMPROVISÉE ET ÉTRANGÉ LE FLANC COUVERT DE BOUE DU MONSTRE...



SON CRI DE VICTOIRE COURUT SUR LES MARAIS, COUVRIIT LES LAMENTATIONS LOINTAINES DES HOMMES AUX CRÂNES-DE-FEU...

**RAAHAA!**

© M. VAILLANT Paris



...LES CHASSEURS AVAIENT DES LANCES... POURQUOI NE LES ONT-ILS PAS JETÉES SUR RAHAN??



LA CHANCE SEMBLAIT ÊTRE DU CÔTÉ DE RAHAN QUI TROUVAIT SOUS SES PIEDS UN SOL PLUS FERME... L'EAU N'ARRIVAIT QU'À SES GENOUX...





LA LUNE ÉCLAIRAIT  
UN PETIT ÎLOT OÙ  
QUELQUES ARBRES  
LAISSAIENT PENDRE  
DES GUIRLANDES  
DE LIANES...

RAHAN  
POURRA Y  
ATTENDRE LE  
LEVER DU  
SOLEIL!



IL ÉTAIT TOUT PRÈS DE  
L'ÎLOT QUAND IL SE SENTIT  
ASPIRÉ PAR LA VASE...!  
L'EAU ARRIVA BRUSQUE-  
MENT À SES CUISSÉS !...  
ET IL S'ENLISAIT!!..



INSTINCTIVEMENT, IL  
RELEVA SON BAMBOU,  
ACCROCHANT UNE  
LIANE AVEC LE COU-  
TELAS...  
MAIS IL EUT TORT  
DE SE CROIRE SAUVÉ...



...CAR LA LIANE  
CÉDA SOUDAIN  
SOUS LE TRAN-  
CHANT DE LA  
LAME D'IVOIRE!

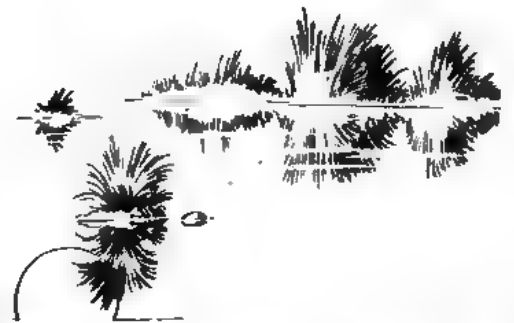


ET LE FILS DE  
CRAO S'ENLISA  
DE NOUVEAU !...  
JUSQU'AU VENTRE...  
JUSQU'AU TORSÉ...

CETTE  
FOIS, RAHAN  
VA CONNAÎTRE  
LE VÉRITABLE  
"TERRITOIRE  
DES OMBRES."









... COMME LES HOMMES SE DIVISAIENT POUR CONTOURNER LES MARAIS, LE FILS DES ÂGES FAROUCHES N'HÉSITA PLUS... IL ABANDONNA L'ÎLOT.

SI RAHAN TOMBE ENTRE LEURS MAINS, SON CRÂNE SE BALANCERA UN JOUR À L'EXTREMITÉ D'UN BAMBOU !



UN INSTANT PLUS TARD, IL SONDA LA VASE DE SON BAMBOU, CHERCHANT LES FONDS LES PLUS FERMES AVANT DE FAIRE UN PAS.



IL S'ENFONÇAIT PARFOIS JUSQU' AUX GENOUX MAIS QUELQUEFOIS IL S'ENLAÎT JUSQU' AUX CUISSSES...



... ET DEVAIT DÉPLOYER TOUTE SON ÉNERGIE POUR SE DÉGAGER...

RAHAN N'A JAMAIS TRAVERSÉ DE TERRITOIRES AUSSI DANGEREUX !





LES CRÂNES LUMINESCENTS,  
AU LOIN, PROUVAIENT QUE  
LES CHASSEURS LONGEAIENT  
LA RIVE ET N'ABANDONNAIENT  
PAS LEUR GIBIER HUMAIN!



LE FILS DE CRAD  
APERÇUT SOUDAIN  
UNE FAILLE DANS  
LA BERGE... CET  
ÉTRANGLEMENT  
SÉPARAIT CE  
MARAIS D'UN AUTRE,  
QU'IL NE POUVAIT VOIR.



IL ENTREVIT AUSSI LE TRONC  
D'ARBRE QUI FORMAIT PONT  
SUR CET ÉTRANGLEMENT.

LES  
CHASSEURS  
L'ONT JETÉ LA  
POUR FRANCHIR  
LA FAILLE !!...



RAHAN  
EST SAUVÉ S'IL  
ARRIVE À CET  
ARBRE AVANT  
LES HOMMES  
AUX 'CRÂNES-  
DE-FEU'!



REDOUBLANT D'EFFORTS  
IL ARRIVA BIENTÔT  
SOUS LE TRONC... SUR  
LA TERRE FERME IL  
S'Y FUT AGRIPPÉ  
D'UN SIMPLE BOND...



MAIS LA VASE  
QUI ENGLUAIT  
SES JAMBES  
LUI INTERDI-  
SAIT UN TEL  
SAUT... IL OB-  
SERVA LES  
BRANCHES ET...



...SON VISAGE S'ÉCLAIRA.  
LE FILS DE ORAO, QUI  
SAVAIT TIRER PARTI DE  
TOUT, BRANDIT SON BAMBOU,

SI LE  
BAMBOU NE  
SE FEND PAS,  
RAHAN EST  
SAUVE !



COINCANT LE MANCHE  
ET LA LAME DU COUTELAS  
D'IVOIRE DANS UNE FOUR-  
CHE FORMÉE PAR UNE  
BRANCHE



... ET TANDIS QUE  
LES SOURDES  
LAMENTATIONS SE  
RAPPROCHAIENT,  
IL S'ARRACHA À  
LA VASE, GRIMPA  
VERS L'ARRE-  
PONT.



IL VENAIT DE S'Y HISSEUR QUAND  
DEUX "CRÂNES-DE-FEU" JAILLIRENT  
DES TÉNÉBRES !... LES CHASSEURS  
QUI LES PORTAIENT S'ÉLANCERENT  
VERS LE TRONC !



...MAIS CES HOMMES NE FIRENT QUE QUELQUES PAS SUR L'ARBRE DONT RAHAN SECOUTAIT VIGOUREUSEMENT LES RACINES...



© M. VAILLANT Paris

HA! HA!  
HA! QUAND VOUS  
SORTIREZ DE LÀ,  
RAHAN SERA  
LOIN! ET  
HAUT!!



LE FILS DE  
CRAO GRA-  
VISSAIT  
DÉJÀ UN  
MONTICULE  
PRESQUE  
VERTICAL...

SON COUTELAS,  
FICHÉ DANS LE  
BAMBOU, FACILI-  
TAIT CETTE DURE  
ASCENS ON ET  
IL LANÇAIT COMME  
UN DÉFI SON  
CRI DE VICTOIRE...



...QUAND  
UNE ROCHE  
SE DÉTACHA  
SOUS LA JAMBE  
D'IVOIRE!...



ELLE  
LE FRAPPA  
VIOLEMMENT AU  
FRONT ET IL  
L'ACHA PRISE,  
TOMBANT DANS  
LE VIDE, VERS  
LES MARECAGES!



INCONSCIENT, IL RESTA  
ETENDU SUR LA VASE  
QUI AVAIT AMORTI SA  
CHUTE... LA LUNE ÉCLAIR-  
RAIT SON CORPS...



...SON CORPS  
QUI S'ENLAISAIT  
LENTEMENT?...  
LES CHASSEURS  
QU'IL AVAIT PRÉ-  
CIPITÉS DANS LE  
MARAIS S'EN  
DÉGAGEAIENT  
NON LOIN DE LUI.



ILS L'APERÇURENT  
ET L'EFFROI LES  
PARALYSA UN INS-  
TANT... PUIS ILS SE  
MIRENT À HURLER  
ALERTANT LA HORDE.



SUR LES DEUX BERGES  
QUE RELIAIT L'ARBRE-  
PONT, DES HOMMES  
ACCOURURENT...



LES PLUS AUDACIEUX SAU-  
TÈRENT SUR LA VASE ET  
S'APPROCHÈRENT DE RAHAN,  
TOUJOURS INCONSCIENT...  
LES LAMENTATIONS DES  
CHASSEURS AUX "CRÂNES-  
DE-FEU" AVAIENT FAIT PLACE  
À DES CLAMEURS D'ALLÉGRESSE !







QUAND LE FILS DES ÂGES FAROUCHES  
REVINT À LUI, LE SOLEIL FLAMBOYAIT  
DANS LE CIEL... IL ÉTAIT ÉTENDU SUR  
UNE LONGUE ROCHE PLATE...  
SON "ARME" PRÈS DE LUI...



TOUT AUTOUR DE  
LA ROCHE, S'ÉTAIENT  
SAIÉNT DES COLLIERES  
ET DES FOURRURES...

TU  
MÉRITES  
CES PRÉSENTS, TOI  
QUI REVIENT DU  
"TERRITOIRE DES  
OMBRES" !



...CHACQUE  
FOIS QU'APPA-  
RAIT LA GROSSE  
LUNE, NOUS FÉ-  
TONS NOS MORTS.  
NOUS ERRONS  
TOUTE LA  
NUIT...

AUTOUR  
DES MARAIS,  
PRIANT POUR  
QU'ILS REVIE-  
NENT DU "TERRI-  
TOIRE DES  
OMBRES"...  
...QUAND...



NOUS  
T'AVONS  
APERÇU, NOUS  
AVONS SU QUE NOS  
SUPPLIQUES ÉTAIENT  
ENFIN ENTENDUES !  
POUR LA PREMIÈRE  
FOIS UN HOMME  
REVENAIT DU  
ROYAUME  
DES MORTS !



MAIS...  
POURQUOI  
NOUS AS-TU  
FUIÉ AINSI... ?  
NOTRE HORDE  
NE SOUHAITAIT  
QUE FÊTER TA  
RÉSURRECTION !

RAHAN COMPRENAIT MAINTENANT LES  
LAMENTATIONS DE SES POURSUIVANTS.







LE FILS DE CRAO VÉCUT  
PARMI CES HOMMES  
AUTANT DE JOURS QU'UNE  
MAIN A DE DOIGTS.  
IL LES PASSA À TAILLER  
UN LONG ET PLAT SILEX...



...DE CE SILEX  
LIGATURE DANS  
UN BAMBOU  
FENDU, IL FIT  
NATRE L'ARME  
NOUVELLE,  
PLUS LÉGÈRE  
QUE LA MASSUE,  
PLUS EFFICACE  
QUE LA HACHE...



QU'ELLE  
T'AIDE À CHAS-  
SER, CRAZIHK!  
MAIS QU'ELLE NE  
FRAPPE JAMAIS  
"CEUX-QUI-MAR-  
CHENT-DEBOUT"!



LE MATIN DE SON DÉPART  
IL L'OFFRIT AU CHEF DE  
LA HORDE DES MARAIS...

QUAND IL D'SPARUT  
SOUS LES FELIX DU  
LEVANT, LE DOUTE  
REVINT CHEZ CER-  
TAINS CHASSEURS.

C'EST PEUT-ÊTRE  
LA MORT QUI LUI A AP-  
PRIS À FAIRE CETTE  
ARME QUI FAUCHE  
LE GIBIER?



LA REPRÉSENTATION DE  
LA MORT, QU'IMAGINÈRENT  
PLUS TÂRD LES HOMMES,  
N'EUT-ELLE PAS POUR  
ORIGINE CETTE NUIT  
DES TEMPS FAROUCHES  
OÙ UNE HORDE PRIMITIVE  
CRUT QUE RAHAN ÉTAIT  
REVENU DU "TERRITOIRE  
DES OMBRES"?...  
QUI SAIT!?

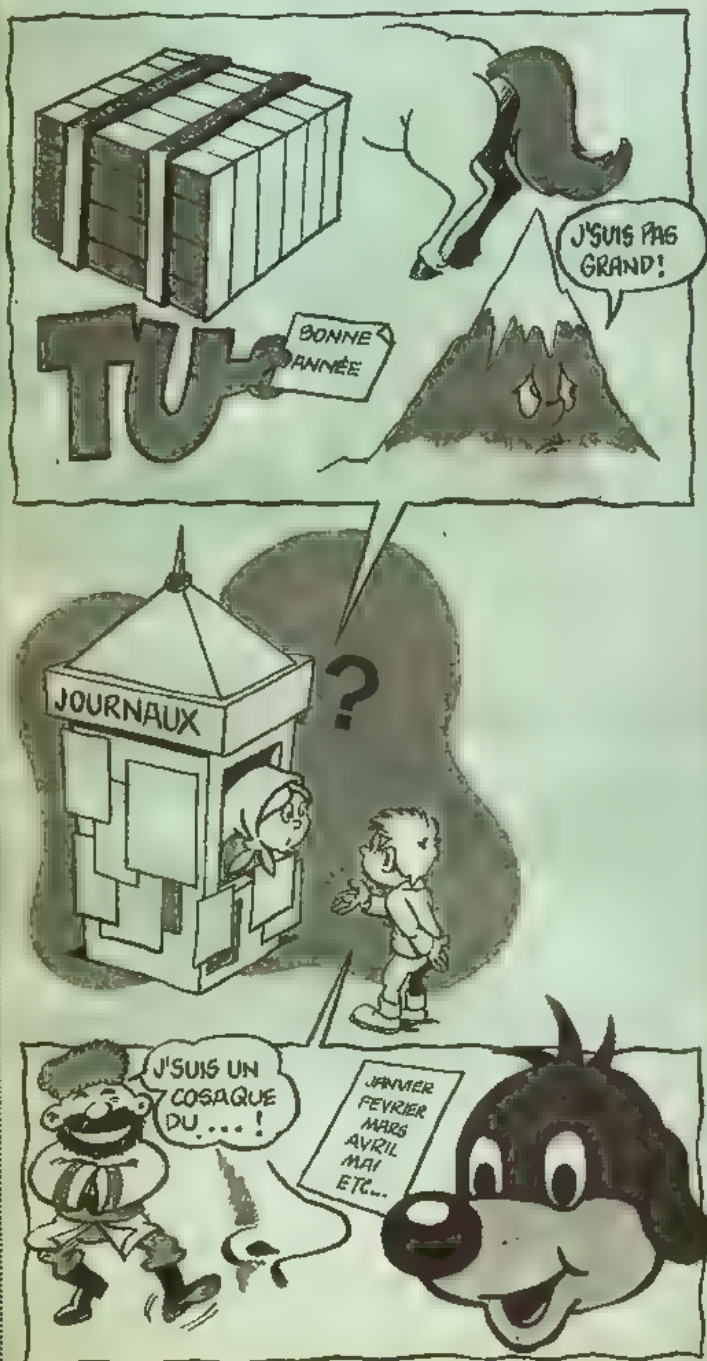


FIN de l'épisode



# Journal des Jeux

## Que se disent-ils ?



Solution en dernière page du Journal des Jeux.

## ANOMALIES ET MAGIE...

Q'une girafe sorte d'un chapeau, fût-ce celui du plus grand magicien du monde, c'est tout de même un peu fort, non ? D'ailleurs, parmi toutes les choses (ou les bêtes) que notre magicien fait surgir sur la scène, ce n'est pas la seule anomalie, loin de là... A vous de les trouver toutes !





# Les lecteurs nous racontent "les meilleures"



Chaque semaine, nos lecteurs nous adressent leurs meilleures blagues, charades, devinettes... Nous publions dans cette rubrique les meilleurs envois, le « meilleur des meilleurs » étant récompensé par un magnifique cadeau.

Une devinette de Marie-France Lenoyer (Chartres) :

Quel est le comble de la sensibilité ?

Réponse : se trouver mal devant quelqu'un qui tue le temps ou qui écorche les mots.

Marc Simoni, de Marseille, nous adresse celle-là :

Un arrêté municipal : « A l'occasion de la grande fête du village, la revue des pompiers aura lieu l'après-midi, s'il pleut le matin, et le matin, s'il pleut l'après-midi. »

Et celle-ci de Richard Jophat (Bordeaux) qui gagne le cadeau :

Cela se passe juste avant la bataille de Marignan, François 1<sup>er</sup> passe ses chevaliers en revue. L'un d'eux est pris de hoquet, ce qui fait un bruit de ferraille à cause de l'armure et finit par énerver le roi. Celui-ci se penche alors vers un seigneur et lui dit :

— Ce qu'il peut être agaçant celui-là avec son hoquet ! Faites-lui donc peur pour le lui faire passer.

— Mais, sire... ce n'est pas possible !

— Et pourquoi ?

— Mais, sire... vous voyez bien que c'est Bayard !



**Vous aussi,  
écrivez-nous  
à**

PIF

Rubrique des Jeux

126, rue La Fayette - PARIS-10<sup>e</sup>

B.P. 77 X

## CINQ EN UN

O.-A. GRANDJEAN

## BRIC A BRAC !

1. — Cinq anomalies manifestes se cachent dans ce fouillis d'objets bizarres et hétéroclites. A vous de les retrouver.

2. — L'antiquaire lève les bras au ciel : on lui a

dérobé une miniature du XVII<sup>e</sup> siècle ! Retrouvez donc le voleur. Un certain animal devrait vous aider à résoudre cette petite énigme.

3. — On recherche un pistolet précieux : il a appartenu, dit-on, à d'Artagnan. Il faudrait le retrouver !

4. — Voyez les deux cadres vides : énumérez les détails qui les différencient et qui sont au nombre de cinq.

5. — Mariez entre eux les objets qu'on a coutume d'associer, soit parce qu'ils sont généralement utilisés ensemble, soit parce qu'ils ont une fonction analogue. Exemple : une bougie et une lampe.





# GÉANT

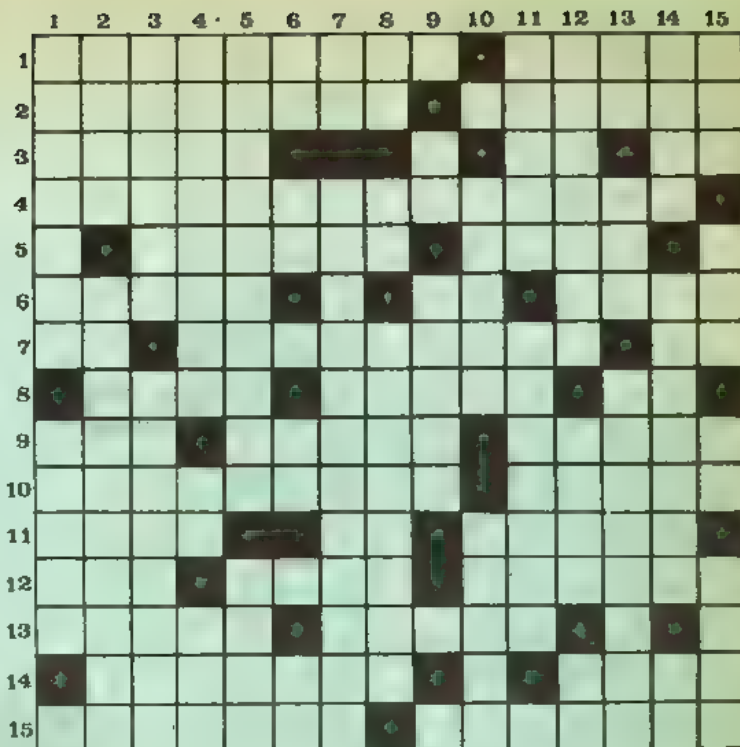
Par O.-A.GRANDJEAN

## Horizontalement :

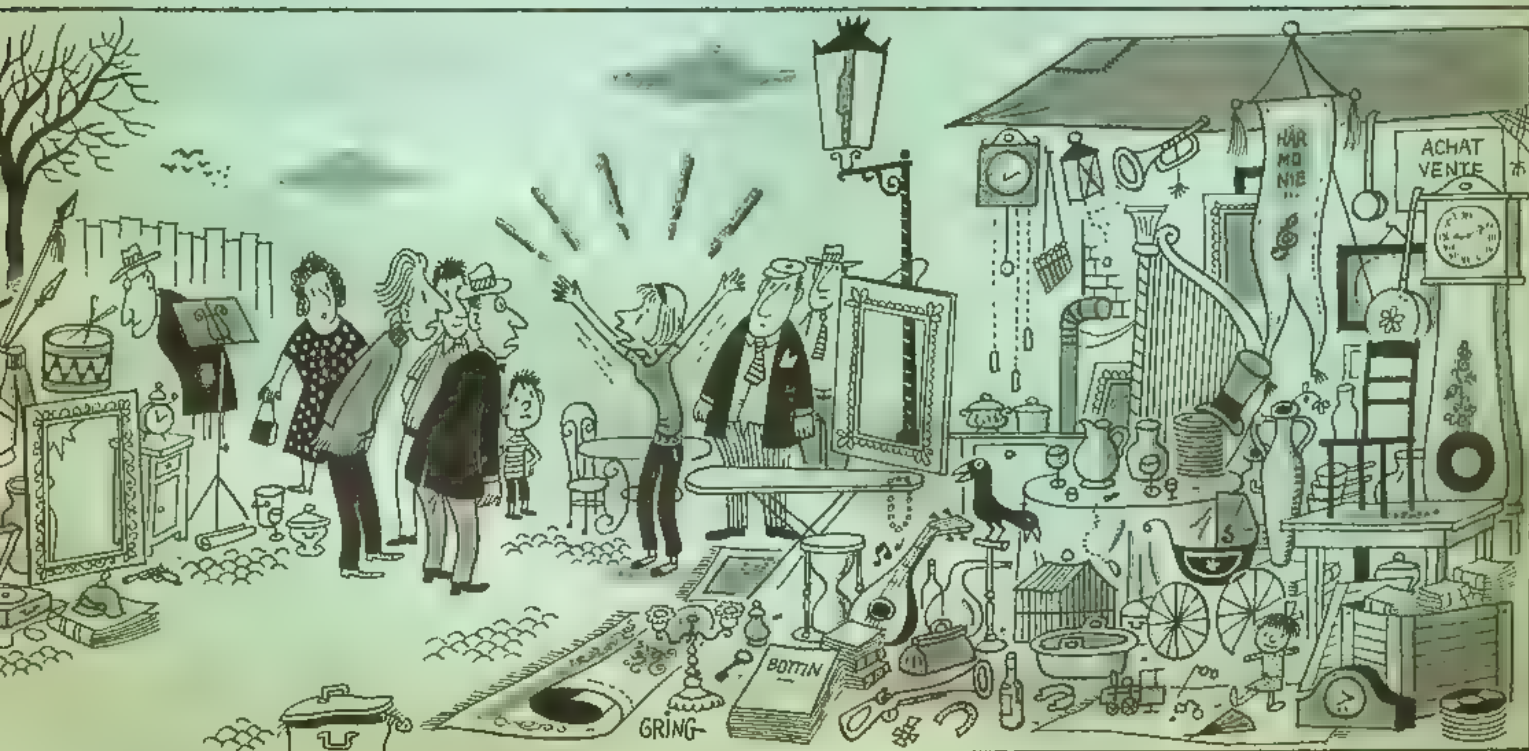
1. Les premières fleurettes du printemps. Il suit chronologiquement le veau.
2. Ils ont leur entrée spéciale au théâtre. Pion de jeu dessiné de traits et de points.
3. On les mange au goûter quand ils sont au chocolat. La fin de la pile. Voyelles.
4. Si on vous 'en a fait, c'était un mauvais tour qu'on était en train de vous jouer !
5. Sorte de paradis mythologique où étaient accueillies les âmes des hommes vertueux et des héros. Filet pour attraper les petits oiseaux.
6. Détruite au point qu'il n'en reste rien. Fleuve italien. On le fête en novembre, le 12.
7. Connus. Condamne à de vives démangeaisons le gourmand qui a mangé trop de fraises ! Un champion.
8. Partie d'un ouvrage en plusieurs volumes. Décorée. Deux lettres qui suffisent à traduire l'idée de vieillesse.
9. Constitue le mot essentiel dans le vocabulaire d'une horloge parlante. Cigares. Se mettent devant les roues d'un véhicule pour l'empêcher de bouger.
10. Qui se déplace difficilement. Ému.
11. Vas dehors. Voyelles Encaustiques.
12. Ceinture de kimono. Fourrure qui ornait les pantoufles de Cendrillon. Lieux où se déroulent les courses de taureaux.
13. Auréolé. Vous permet de tracer des traits droits.
14. Trompée, il vous renvoie la fin de vos phrases.
15. Monnaies d'Espagne. Petit os en forme d'éperon sur lequel s'attachent les muscles des ailes chez les oiseaux.

## Verticalement :

1. Ce ne sont peut-être que des buées. Morceau de bois presque consommé.
2. A pour capitale Téhéran. A cinq roues et un moteur.
3. Maladies d'oreille. Ainsi étaient les esclaves au temps de Spartacus.
4. Revêtement de sol. Vous les avez sous la peau. Absorbée.
5. Enlevèrent la poussière avec un torchon. Vous pouvez l'obtenir en mélangeant du bleu et du jaune.



6. En tout. Initiales de l'acteur qui incarnait le chef des Incorruptibles. Finit un participe. Nom que Thor Eyerdalh a donné à son bateau de papyrus.
7. Permet au dessinateur de tracer des traits (et des angles) droits. Ils appartenaient, comme leur nom l'indique, à une légion romaine.
8. Dans l'indicatif du verbe être. Points cardinaux opposés. Sortes de cuvettes d'où débordent les laves.
9. Conjonction de coordination Première partie de l'estomac des ruminants.
10. Tout ce que recherche et emporte un animal pour se nourrir. Provoquer un arrêt brutal (et involontaire !) du moteur.
11. Petit bol pour le cidre. Ecrire de nouveau.
12. Oublier. Dont on a chassé l'air vicié. La moitié des écus.
13. En veine. Répété, donne une mouche. Calendrier.
14. Mariée à Telle Kiki Caron. Exclamation.
15. A perdu la raison. Article pluriel. Pronom réfléchi. Petit projecteur qui envoie des taches lumineuses, intermittentes ou non.



# le PENSE JEU

Par D.-A. GRANDJEAN

Des jeux de ballons pour se mettre en train... à utiliser quand l'ambiance « tombe »... des jeux qui vont et qui viennent, qui font et se défont sans problèmes...

## PASSE-BALLON

Les joueurs forment un cercle à l'exception d'un qui va être le chasseur. Le ballon passe de main en main dans le cercle tandis que le chasseur essaie en se déplaçant très vite de le toucher ou de le faire tomber des mains des autres joueurs. S'il y parvient, il prend la place du joueur qui tenait le ballon au moment où celui-ci a été touché. Le joueur éliminé du cercle devient alors chasseur.

## MATCH-BALLON

Formez deux équipes comportant un même nombre de joueurs. Le jeu peut se jouer avec un ou plusieurs ballons (pas plus de trois).

Première mi-temps : une équipe forme un grand cercle (deux mètres d'intervalle entre les joueurs) tandis que l'autre se tient au centre. Les ballons sont entre les mains de l'équipe formant le cercle, qui va essayer d'éliminer les joueurs de l'autre équipe en visant ceux-ci aux jambes. Dès qu'un joueur du centre est touché, il sort du cercle et donne deux points à l'équipe attaquante. Si la balle ricoche sur deux joueurs, les deux sortent et donnent 2 x 2 points à l'adversaire. La durée du jeu est de trois à cinq minutes, selon le nombre de joueurs. Au bout de ce temps, le jeu s'arrête et l'on compte les points acquis. Puis les équipes changent de place, l'équipe attaquante devenant l'équipe défendue et pour une même durée, la deuxième mi-temps commence. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points, c'est-à-dire qui a éliminé le plus de joueurs.

# POINTS

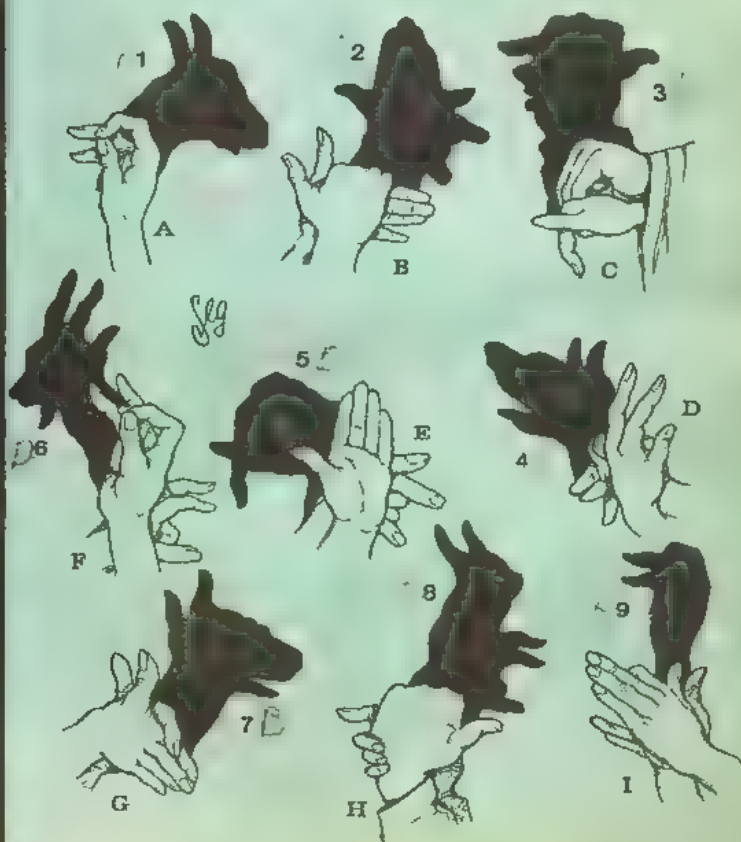
VIVEMENT QU'ON INVENTE L'ASCENSEUR !...



RELIEZ DANS L'ORDRE CES POINTS ENTRE EUX.

## Ombres chinoises

Vous connaissez le spectacle changeant des ombres chinoises... La lumière semble jouer des tours, ici, à notre montreur d'ombres. En tout cas, les ombres portées sur le mur ne correspondent pas aux gestes des mains. À vous de rendre chaque ombre aux mains dont elle est le reflet. Vous pouvez d'ailleurs vérifier vous-même vos réponses... sur le mur de votre chambre ! Et en cas d'incertitude, voyez les solutions en dernière page du journal des Jeux.



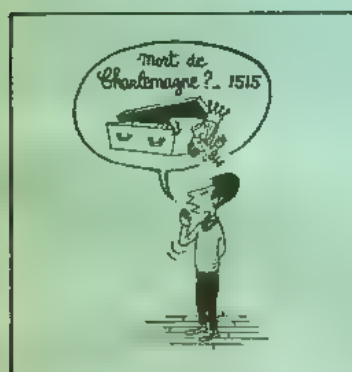


# AVEZ-VOUS LA LANGUE TROP LONGUE ?



Il y en a qui parlent toujours un peu trop, un peu trop vite et généralement à tort et à travers. Ils ont « la langue trop longue ». D'autres restent obstinément « bouche cousue », comme s'ils n'avaient jamais rien à dire... Et vous ?

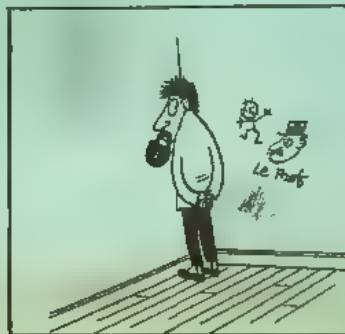
UN  
MINI-TEST  
DE  
ROGER DAL



1. — Est-ce que cela vous est agréable de téléphoner ? .....
2. — Gardez-vous le secret le plus absolu sur les petites confidences qu'on vous fait ? .....
3. — Vous apercevez-vous quelquefois, trop tard, juste après avoir parlé, que vous venez de dire une grosse bêtise ? .....
4. — Quand un copain raconte une histoire que vous connaissez déjà, le laissez-vous malgré tout continuer sans l'interrompre ? .....
5. — Interrompez-vous ceux qui parlent, pour donner votre avis ? .....
6. — Même si on ne vous demande pas cet avis ? .....
7. — Pensez-vous que « le silence est d'or », c'est-à-dire qu'il vaut mieux le plus souvent se taire que de trop parler ? .....
8. — A l'école soufflez-vous la réponse au copain que le professeur interroge ? ..
9. — Etes-vous souvent puni pour bavardage ? .....
10. — Pouvez-vous jouer sans dévoiler votre jeu par des paroles imprudentes ? ..
11. — Racontez-vous vos petits malheurs à tout venant ? .....
12. — Il faut tourner sept fois sa langue dans sa bouche avant de parler. Etes-vous d'accord avec ce proverbe ? .....

— Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 1, 3, 5, 6, 8, 9, 11.

— Un point pour « non » à : 2, 4, 7, 10, 12.  
Faites le total de vos points... verdict en page 62.



OUI ou NON

# ENIGME...

Par MOALLIC



Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous propose une énigme. Observez chaque détail et menez l'enquête.

## LE TESTAMENT

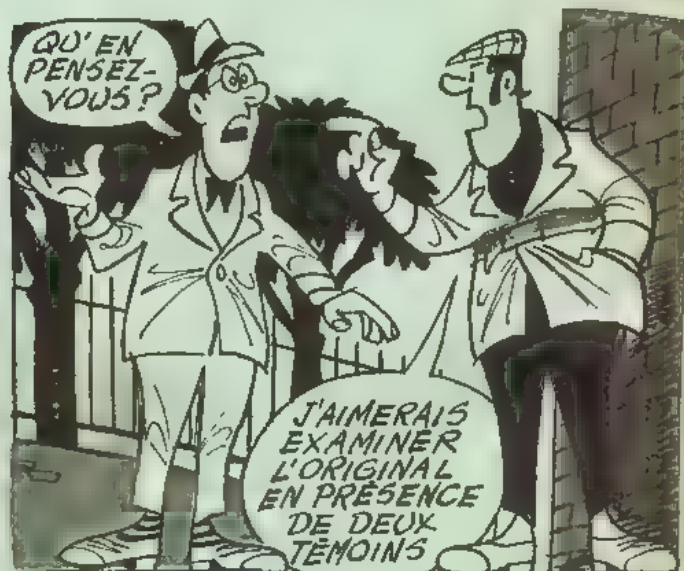
A la mort de son oncle, Hector Tillard apprend que c'est le notaire M<sup>e</sup> Texas qui hérite de tous les biens du défunt. Très surpris, il consulte son ami Ludovic.



1. — Hector raconte en détail la vie de son oncle et tous deux décident d'aller voir le notaire



2. — M<sup>e</sup> Texas les reçoit fort aimablement et, à leur demande, sort d'un dossier une grande feuille manuscrite.



3. — Ludovic n'est pas satisfait, un détail de la photocopie a retenu son attention.



4. — Toujours aussi obligeant, le notaire a accepté de montrer le testament en présence de témoins.



5. — Ludovic est maintenant certain de la duplicité du notaire

**POURQUOI LUDOVIC ACCUSE-T-IL LE NOTAIRE ?**

*Solution en dernière page du Journal des Jeux.*



# SUPER CONCOURS mini-berlingots NESTLÉ

découvre

## "les fleurs mystérieuses"

et gagne

## UN VOYAGE A DISNEYLAND U.S.A.

2500

AUTRES PRIX  
EXTRAORDINAIRES

Détails :  
Transistors, Radios à roulette,  
Appareils photo avec flash,  
A toi de choisir le prix pour lequel  
tu veux concourir.  
Dans chaque sachet de Mini-Berlingots  
Nestlé, il y a un étui de graines  
mystérieuses et une bullette de  
participation.  
Tu sèmes les graines, tu attends quelques  
jours pour qu'elles lèvent. A ce moment  
il te suffit de les reconnaître, de les  
dessiner et tu as déjà peut-être gagné.  
Participe autant de fois que tu le veux  
à chaque fois tu peux gagner.  
Achète vite un ou plusieurs sachets  
Mini-Berlingots Nestlé.



PUBLICIS SPEDIC F 591

# le grand spécialiste

## vert baudet



## pour mieux habiller tous les jeunes

VERT BAUDET B.P. 3344 (59) TOURCOING

# BON

**POUR UN  
CATALOGUE GRATUIT**

à retourner à  
VERT BAUDET B.P. 3344 (59) TOURCOING

NOM \_\_\_\_\_ prénom \_\_\_\_\_

n° \_\_\_\_\_ rue \_\_\_\_\_

n° départ \_\_\_\_\_ ville \_\_\_\_\_ n° arrond. \_\_\_\_\_

Si vous êtes déjà client il vous sera envoyé automatiquement

# le jeu

# des bulles

PAR  
ROGER  
DAL

## BULLES D'ANCÊTRES

Beaucoup d'agitation autour de cette caverne... et de fantaisie : c'est qu'il n'est pas très certain que l'homme existait déjà au temps du dinosaure. Mais peu importe, puisque ce petit jeu en marge de la préhistoire, consiste seulement à dire par quel personnage chacune des bulles est prononcée.





# SPECIAL PLIAGE

Surnommé « Maître du bricolage », Nicolaou est aussi un maître dans l'art du pliage ! Il vous montre ici comment confectionner, avec de simples morceaux de papier, de véritables objets en réduction. Prenez des ciseaux, un tube de colle, du papier et... tournez vite la page !



NICOLAOU 71

# LA COCOTTE

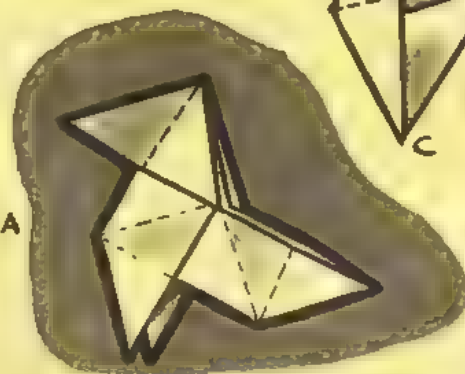
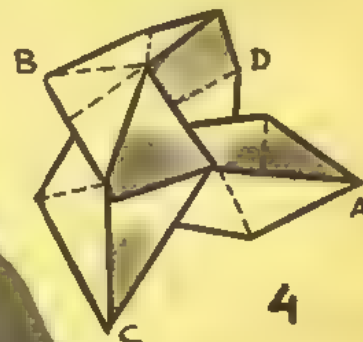
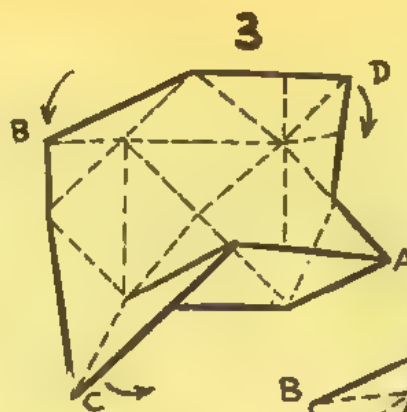
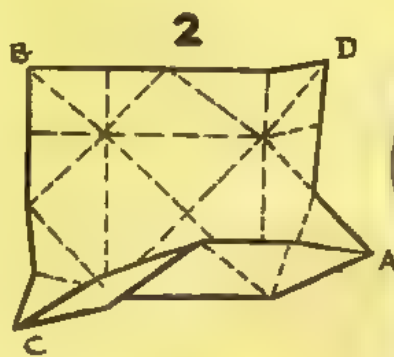
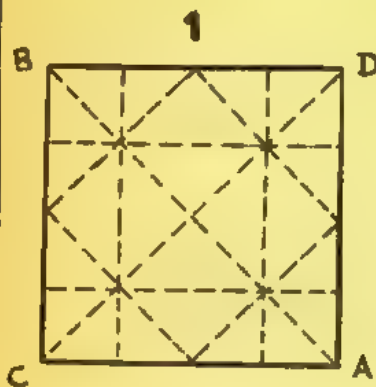
Prenez un carré de papier.

Figure 1 : Marquez les plis en commençant par joindre A à B puis C à D.

Figure 2 : Pliez les pointes.

Figure 3 : Ramenez les pointes selon les flèches.

Pliez en deux suivant la diagonale, abaissez deux pointes pour les pattes, puis rabattez pour la tête.



# L'AVION

Prenez un rectangle de papier.

Figure 1 : Pliez sur la largeur de façon à marquer un carré dont A et B seront le milieu des côtés.

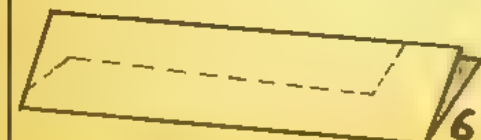
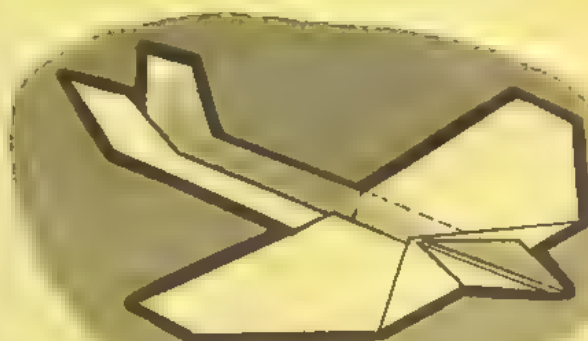
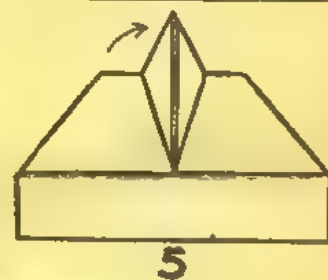
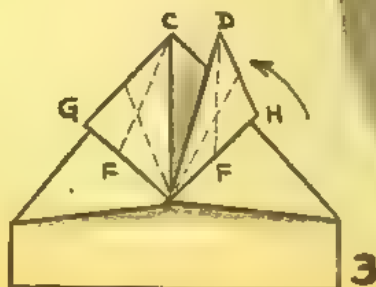
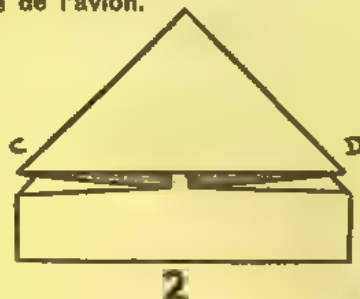
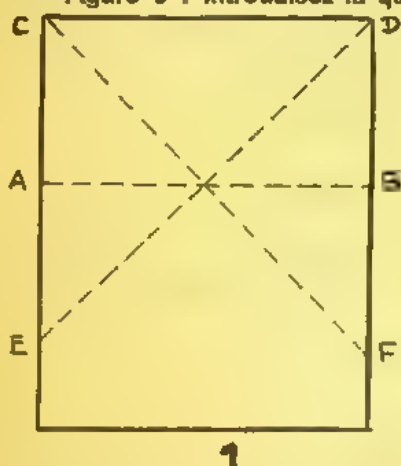
Figure 2 : Pliez C et D sur EF, en faisant se rejoindre A et B.

Figure 3 : Ramenez les pointes C et D.

Figure 4 : Serrez en pliant encore C et D, selon les plis indiqués sur la figure 3, pincez les pointes G et H.

Figure 5 : Pliez le haut (C et D) sous l'ensemble.

Figure 6 : Introduisez la queue de l'avion.





# LA GONDOLE

Figure 1 : Prenez un rectangle de papier de 40 x 30 cm.

Pliez en deux dans le sens de la longueur puis en deux dans le sens de la largeur selon les cotes données ; tracez.

Figure 2 : Découpez de l'ensemble la partie A.

Figure 3 : Pliez B - C.

Figure 4 : Remettez à plat.

Figure 5 : Rabattez les parties D en ouvrant le pliage selon B C.

Figure 6 : Relevez D selon les pointillés.

Figure 7 : Pliez les côtés selon D E.

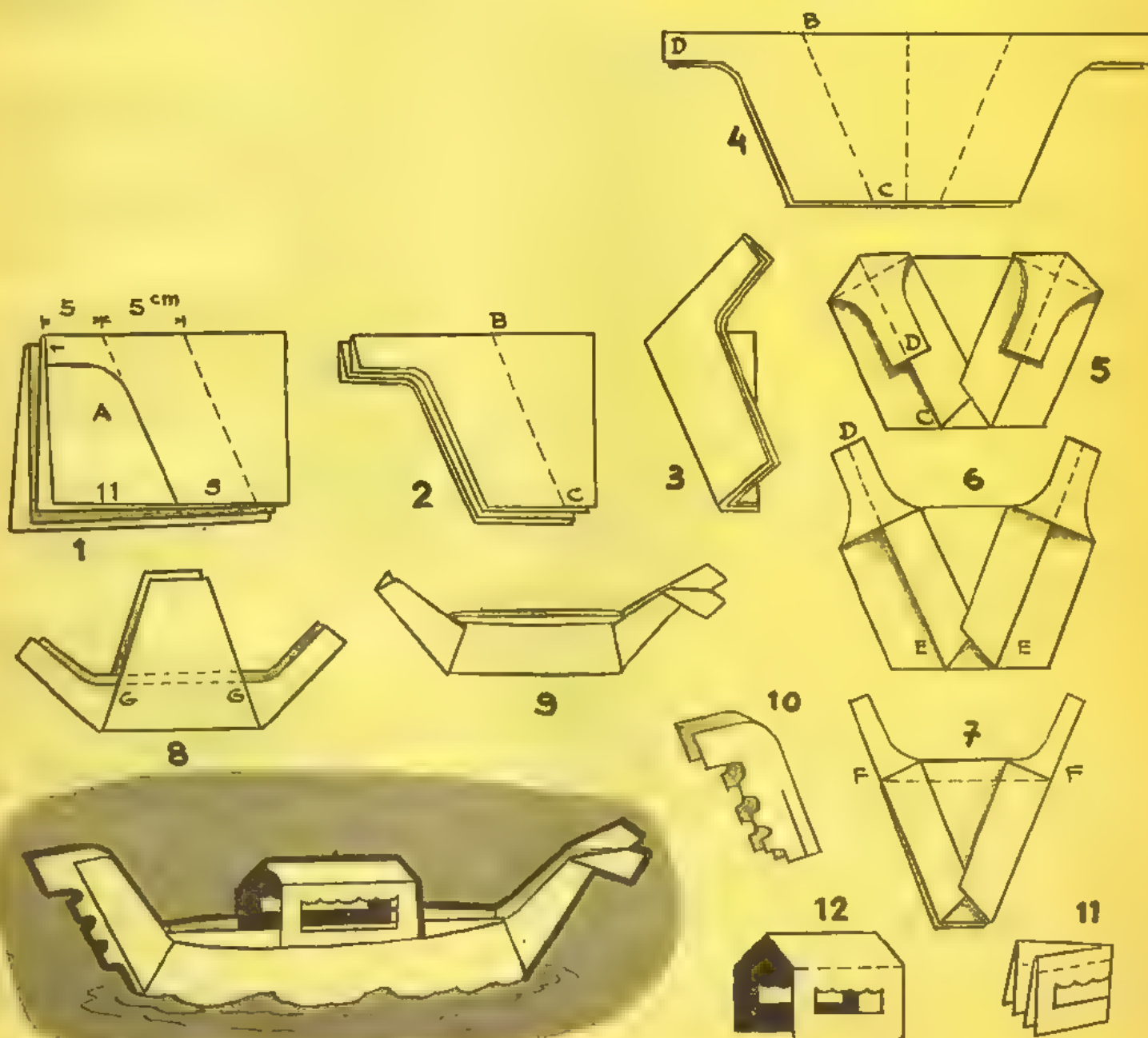
Figure 8 : Ouvrez les deux parties et rabattez vers le haut.

Figure 9 : Bordez à l'intérieur. Rabattez les pointes.

Ouvrez et donnez au milieu du pont une largeur de 1,5 cm.

Figure 10 : Agrémentez l'avant de la gondole avec cet élément.

Figures 11-12 : Confectionnez le baldaquin : un rectangle de papier 9 x 5. Pliez en deux puis en quatre. Découpez, introduisez sur le pont.



# solution des

# jeux

## REBUS

— Qu'est-ce que tu veux mon petit ?  
— Donne-moi Fif.

## ANOMALIES ET MAGIE

Le trou de la boule du bilboquet est trop petit. — Les dents de la scie sont à l'envers. — La veste a deux revers différents. — Les étoiles du drapeau américain devraient être près de la hampe. — L'hippopotame a une corne de rhinocéros. — Les cordes de la lyre sont horizontales. — Les boules des haltères sont de tailles différentes. — L'embouchure de la trompette est à l'envers. — La tortue a une tête d'ara. — Le gant possède six doigts. — Le réveil ne comporte que dix heures. — Le lapin a trois oreilles. — Le mot vin est écrit à l'envers sur l'étiquette de la bouteille. — La spirale de la coquille de l'escargot tourne dans le mauvais sens.

## LE CINQ EN UN

**Anomalies.** — L'électrophone est équipé d'une manivelle comme les anciens phonographes. — Le tableau posé à côté de lui a été signé à l'envers par le peintre. — L'horloge à droite possède trois contre-poids au lieu de deux. — Le pivot de ses aiguilles n'est pas au milieu du cadran. — Le corbeau naturalisé a deux têtes.

**Le voleur.** — C'est le propriétaire du chien ; il est obligé de tenir l'animal dans ses bras, ayant oublié la laisse sur la table de l'antiquaire ; s'il n'ose pas venir la réclamer, pourquoi, sinon par crainte d'avoir à donner des explications ? **Le pistolet caché** est sur le sol, près du buffet, entre une potiche et un tomahawk indien.

**Le jeu des erreurs.** — Le cadre de droite a des moulures différentes. — Une ficelle pour l'accrocher. — Il est plus épais. — Son ouverture est moins large (on y mettra un tableau plus petit). — Et sa vitre n'est pas brisée.

**Les objets à « marier ».** — Vont ensemble : les disques et l'électrophone ou le phonographe ; le bottin et le téléphone ; la louche et l'écumoire ; le casque de dragon à crinière et le sabre ; le tambour et le clairon ; le pupitre de musique et les instruments que l'on voit un peu partout ; la plume d'oie et l'encrier, juché sur la pile de livres ; l'horloge et le sablier qui, tous deux, ont pour fonction de mesurer le temps ; le cierge et les chandeliers ; le fer à repasser et la planche ; les verres et les bouteilles ou pichets ; la cuisinière (stand de droite) et la bouilloire à gauche, etc. Il y en a d'autres encore. Cherchez bien.

## MOTS CROISÉS GEANTS

**Horizontalement :**

1. Violettes - bœuf. — 2. Artistes - domino. — 3. Pains - le - I.U. — 4. Entourloupette. — 5. Elysée - rêts. — 6. Rasée - Pô - René. — 7. Su - urticaire - as. — 8. Tote - ornée - AG (âgé). — 9. Top - ninas - cales. — 10. Impotente - remué. — 11. Sors - ae - ciras. — 12. Obi - vair - arènes. — 13. Nimbé - règle. — 14. Leurrés - écho. — 15. Pesetas - brechet.

**Verticalement :**

1. Vapeurs - tison. — 2. Iran - automobile. — 3. Otites - opprimés. — 4. Linoléum - os - bué. — 5. Essuyèrent - vert. — 6. Ti - R. S. (Robert Stack) - le - Râ. — 7. Té - légionnaires. — 8. Es - O. E. - cratères. — 9. Ou - panse. — 10. Prole - caler. — 11. Bolée - récrire. — 12. Omettre - aéré - ec. — 13. Ei - téé - almanach. — 14. Unie - nageuse - he. — 15. Fou - les - se - sport.

## OMBRES CHINOISES

A-9 (l'oie)  
B-7 (le chien tranquille)  
C-5 (l'éléphant)  
D-6 (la chèvre).

E-2 (le bonhomme en chapeau haut).

F-8 (le lapin).

G-1 (le mulet).

H-3 (le bonhomme en chapeau plat).

I-4 (le chien qui hurle).

## TEST : AVEZ-VOUS LA LANGUE TROP LONGUE ?

— Si vous avez plus de 8 points, non seulement vous avez la langue trop longue, mais vous êtes un incorrigible bavard. Vous vous éviterez de nombreux ennuis en restant plus discret.

— Entre 4 et 8 points vous parlez quelquefois un peu trop, mais vous savez, en général, très bien ce que vous dites et quelle est la portée exacte de vos paroles.

— Moins de 4 points : vous êtes plutôt taciturne, non ?

## ENIGME LUDOVIC

Ludovic a remarqué qu'aucune trace de pli ne figurait sur la photocopie du testament et a voulu voir le document lui-même. La dimension de l'enveloppe, chargée de cachets de cire, ne permettait pas d'y introduire la feuille de papier sans la plier au préalable ; ce n'était donc pas cette feuille qui s'y trouvait à l'origine.

## BULLES D'ANCETRES

1 A. — 2 I. — 3 G. — 4 D. — 5 F. — 6 B. — 7 H. — 8 C. — 9 E.



suite

La durée de vie d'un rhinocéros n'exède guère cinquante ans. Il existe en Afrique et en Asie, et l'on distingue deux espèces : le « noir », friand d'épineux, est agressif ; le « blanc », qu'on ne trouve plus qu'en Afrique, est un inoffensif mangeur d'herbes. Ils varient surtout de teinte, du blanc à l'ocre, quand ils se sont roulés à terre.

**à suivre...**  
**CONCOURS**  
**LANVIN**

## TIMBRES

POUR VOTRE COLLECTION  
VOS ÉCHANGES

ACHETEZ des TIMBRES-POSTE  
GARANTIS

Tous authentiques et différents

ÉTRANGERS : 500 dif. 9 F

FRANCE : 200 dif. 8 F

COMMUNAUTÉ : 100 dif. 5 F

Les 1 000 timbres  
différents  
du Monde entier  
pour 20 francs

Chèques Postaux  
PARIS 2308-38

CATALOGUE GRATUIT  
N° 2

FULCHIRON 24, rue Justice  
DRANCY 93

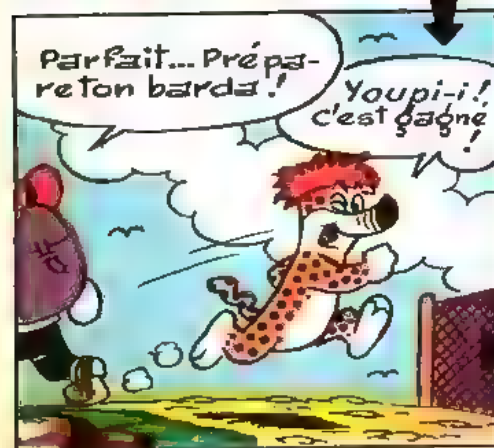




# LÉO... bête à PART...



Scénario et dessins de MAS







# JOUE ET GA 1 DES 100

## et plus de 100 avec les

# CAR

répond

**1<sup>re</sup> question :** Toi aussi, tu peux gagner comme Claire et Didier un de ces magnifiques vélos plants! Comment? C'est très simple :

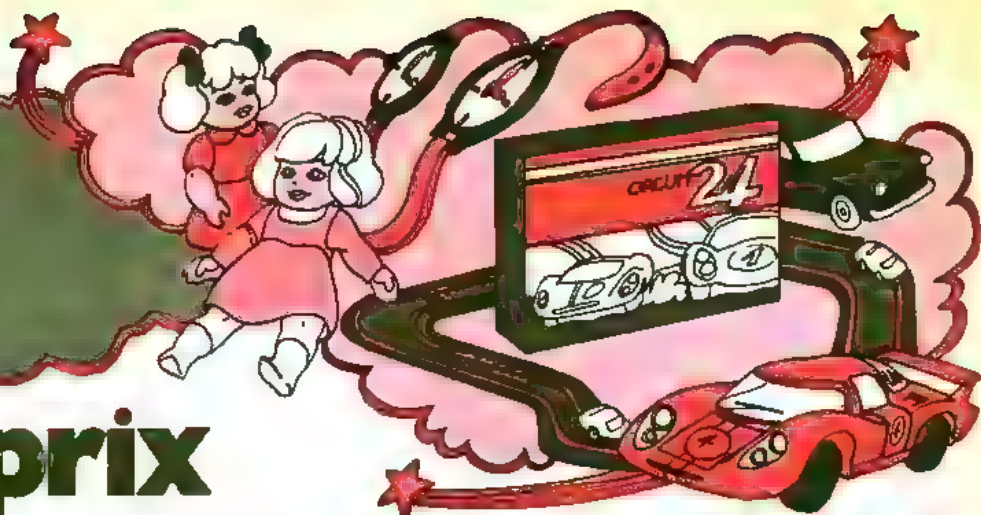


Regarde bien les images de la bande dessinée. Tu y trouveras des objets dont le nom commence par les 3 lettres « CAR » (exemple : un CARNET). Ecris vite leurs noms sur le bulletin-réponse.



# AGNE VÉLOS

## 0 autres prix bonbons EN SAC



1200 LOTS

- du 1<sup>er</sup> au 100<sup>e</sup> : 100 vélos pliants  
du 101<sup>er</sup> au 200<sup>e</sup> : 100 Circuits 24 ou montres de plongée (au choix)  
du 201<sup>er</sup> au 1200<sup>e</sup> : 1000 voitures miniatures ou poupées en costume (au choix)

à ces 2 questions et renvoie vite ton bulletin-réponse.

### 2<sup>e</sup> question :

Si Claire et Didier faisaient le concours CAR EN SAC en l'an 2000, ils pourraient gagner :



A - UN BICYCLOTRON



B - UNE BULLE



C - UNE FUSEE



D - UNE PETITE VOITURE A BATTERIES SOLAIRES



E - UN TAXIMATIC



F - UNE JERK-SOUCOUBE



G - UNE TURBO-LUGE



H - UNE PLANCHE SUR COUSSIN D'AIR

12 enfants (6 garçons et 6 filles) ont été réunis sous le contrôle d'un huissier pour classer ces engins par ordre de préférence. A ton tour, classe-les sur le bulletin-réponse par ordre de préférence, en commençant par celui que tu préfères. Exemple : si tu préfères d'abord la fusée, écris « C » en face de 1. Les meilleures réponses seront celles qui se rapprocheront le plus du classement établi par ces 12 enfants.

### EXTRAIT DU REGLEMENT

- 1 - Le concours est ouvert à tous, à l'exclusion des membres du personnel des Sociétés RIGLES-ZAN et SIGMA et leurs familles
- 2 - Tout bulletin-réponse doit être accompagné d'un emballage vide de CAR EN SAC
- 3 - Tout bulletin-réponse altéré d'une façon ou d'une autre, ou incomplet, sera considéré comme nul
- 4 - Le concours sera clos le 30 avril 1971 à minuit
- 5 - Un même concurrent peut envoyer plusieurs bulletins, seul le meilleur bulletin sera pris en considération
- 6 - Un jury établira le classement des 1200 meilleures réponses
- 7 - Les gagnants seront avisés par lettre personnelle
- 8 - En cas de contestation, les décisions du jury seront sans appel
- 9 - Le règlement complet a été déposé chez Maître CABOUR, Huissier à Paris
- 10 - La participation au concours CAR EN SAC implique l'acceptation pleine et entière de ce règlement.

### BULLETIN-REPOSE POUR PARTICIPER AU GRAND JEU CAR EN SAC

Remplis lisiblement ce bulletin-réponse et envoie-le à UNIPRO, Jeu CAR EN SAC, 103, rue La Fayette, PARIS X<sup>e</sup>

N'oublie pas de joindre un sachet vide de CAR EN SAC, avec chacun des bulletins-réponses que tu enverras. Tu trouveras CAR EN SAC chez ton marchand de bonbons habituel.

NOM et PRENOMS .....

Rue .....

N° .....

Commune .....

Département .....

Age .....

### 1<sup>re</sup> question

Inscris ci-dessous les noms des objets commençant par les 3 lettres « CAR » représentés dans l'histoire en bande ci-contre.

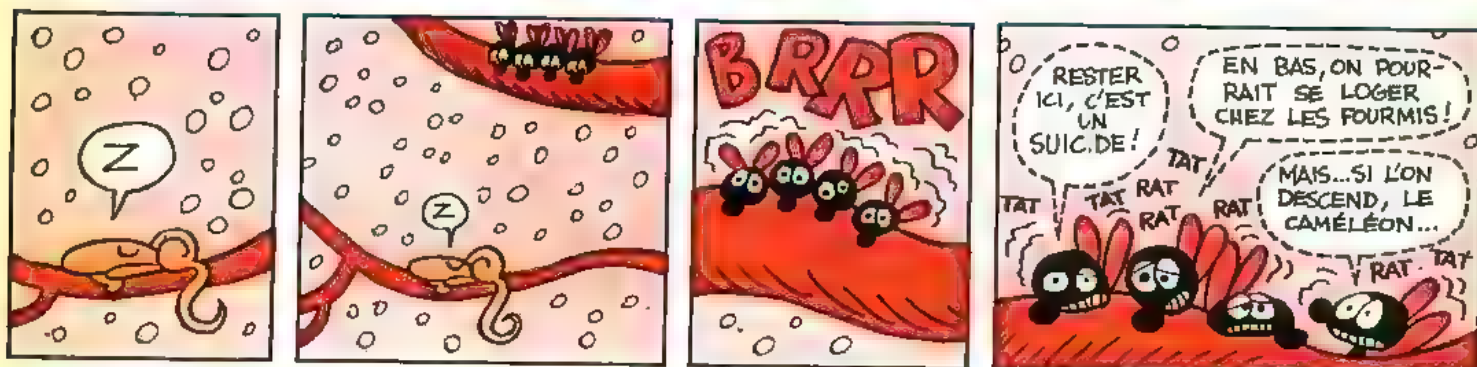
CAR	1	CAR	3	CAR	5	CAR	7	CAR	9	CAR	11
CAR	2	CAR	4	CAR	6	CAR	8	CAR	10	CAR	12

### 2<sup>e</sup> question

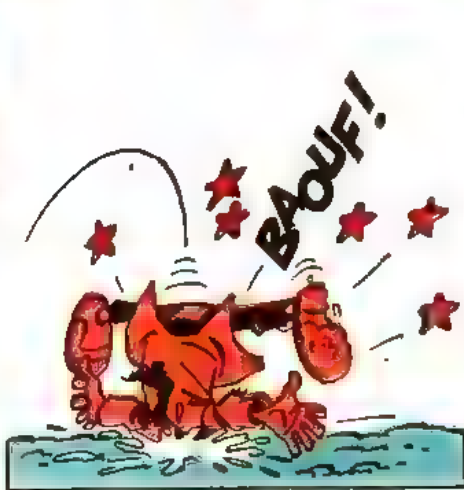
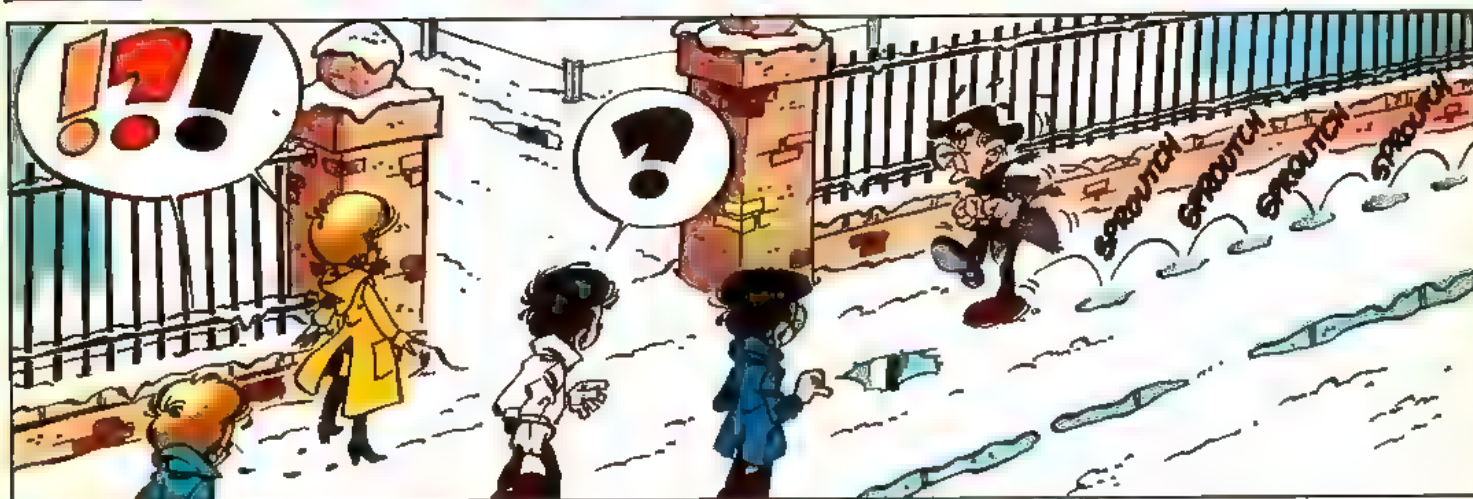
classe les engins de l'an 2000 en commençant par celui que tu préfères, et en inscrivant dans chaque case la lettre correspondant à l'engin choisi.

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

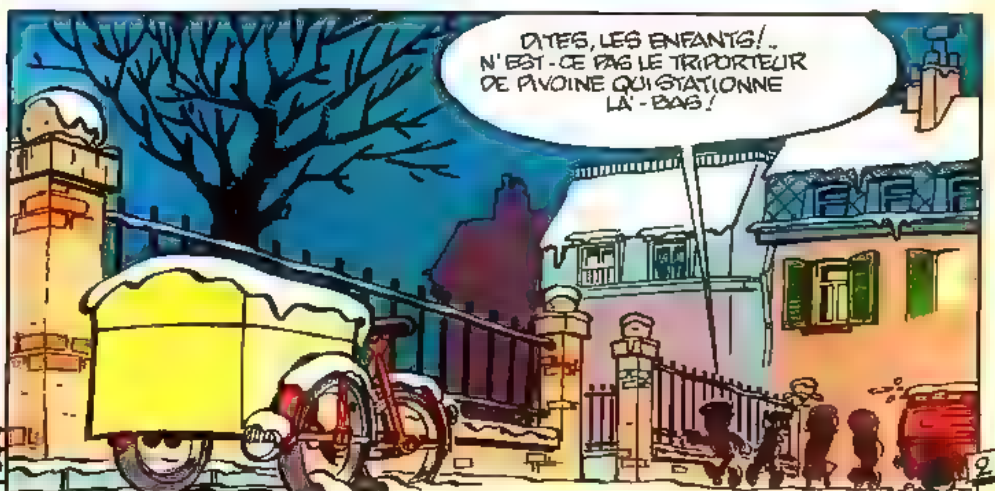
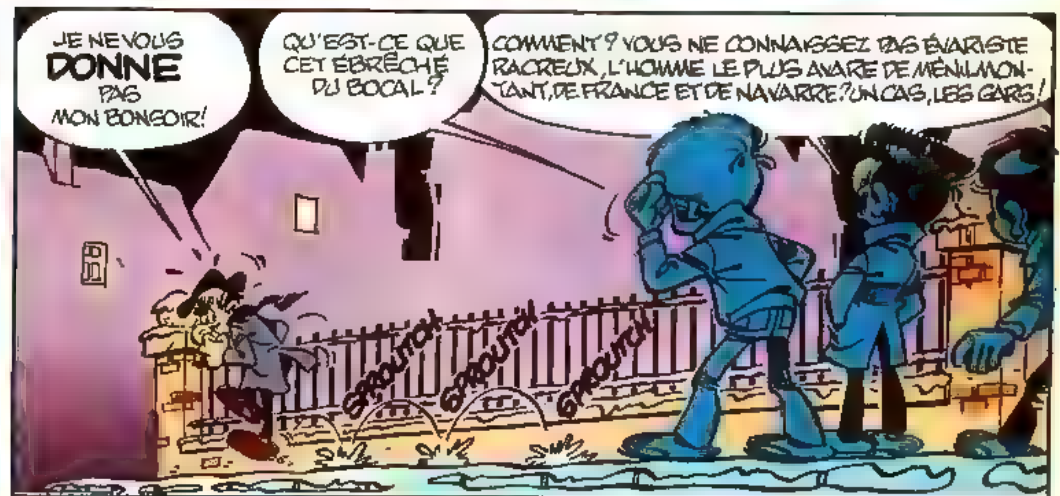
# M le magicien... pat m. m.



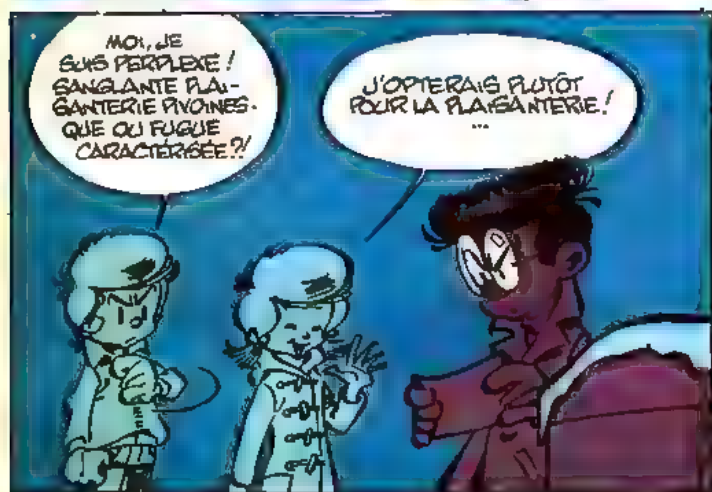
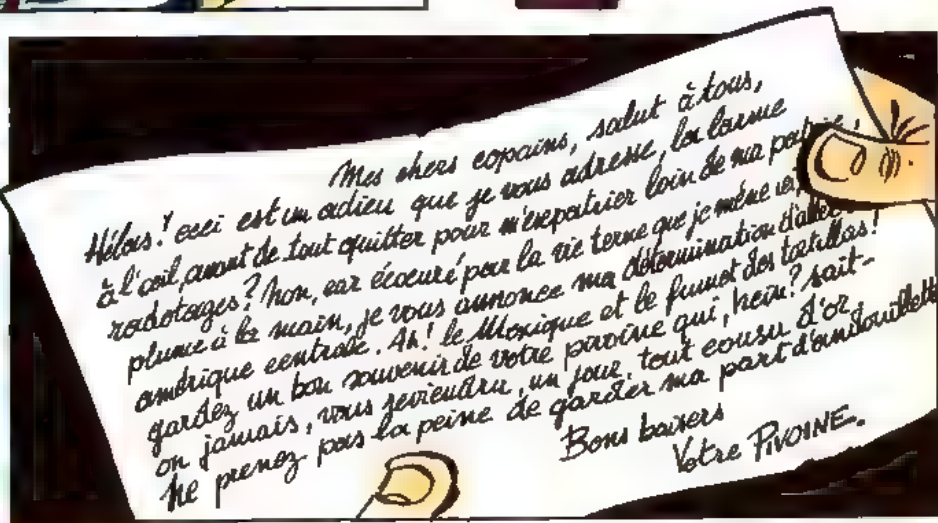
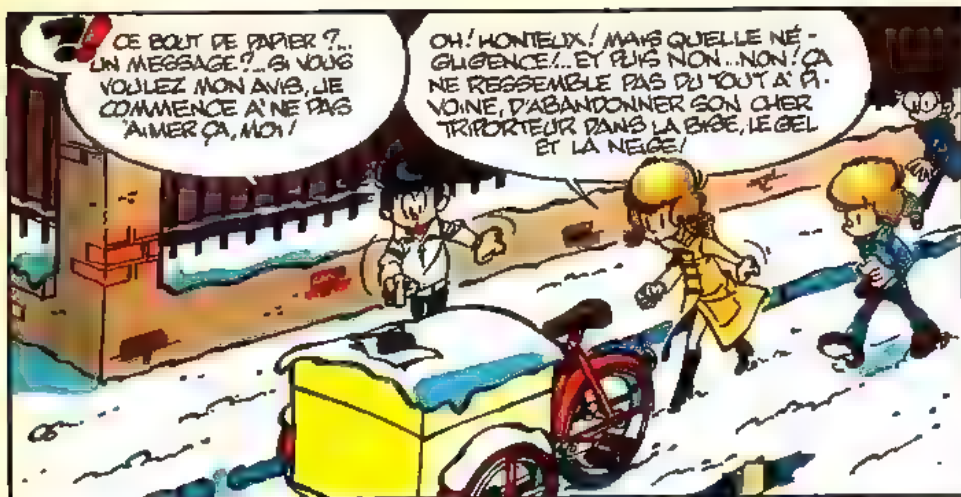




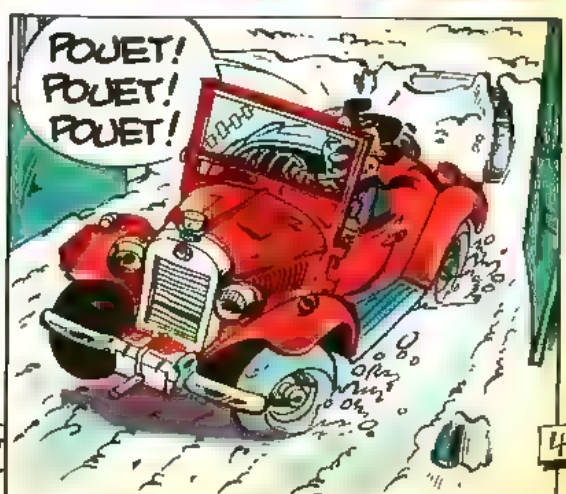
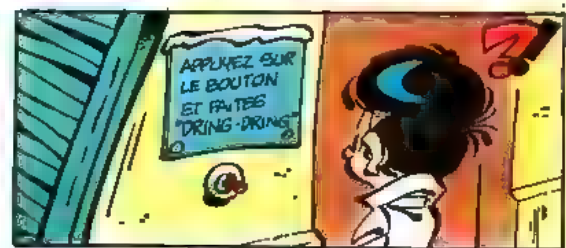
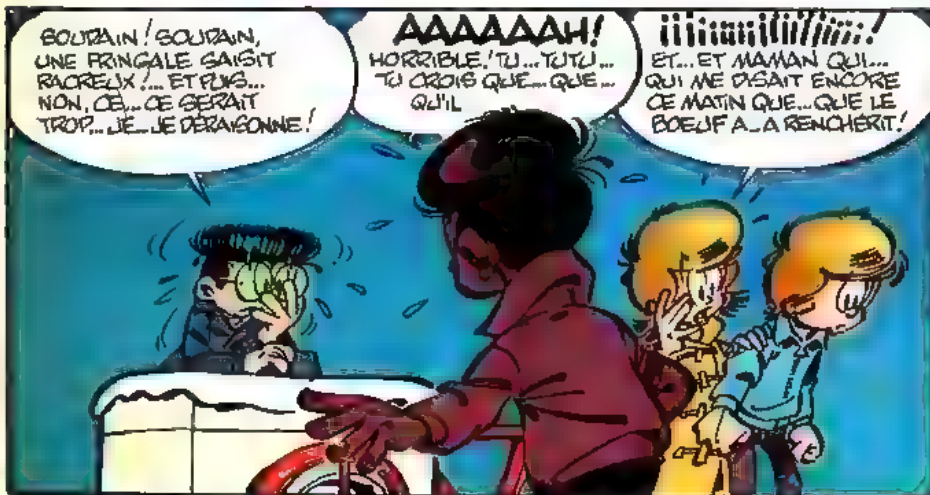
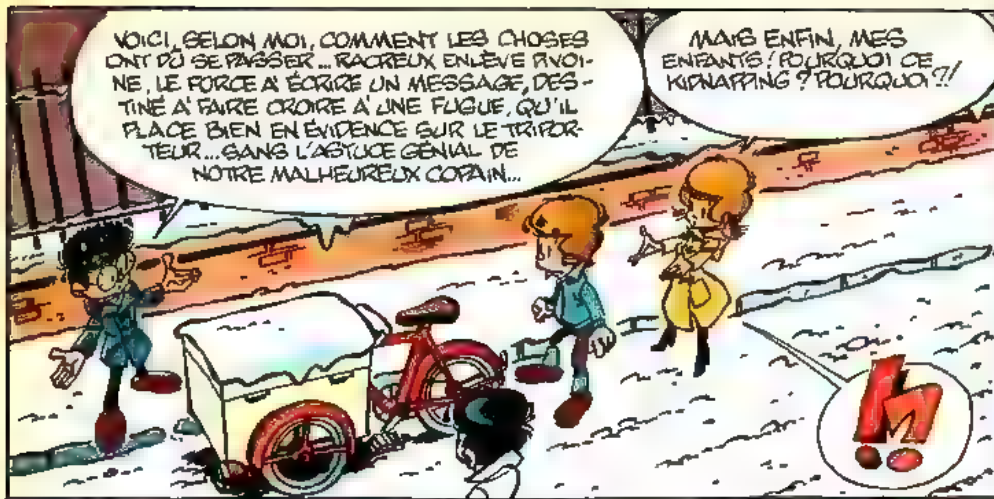




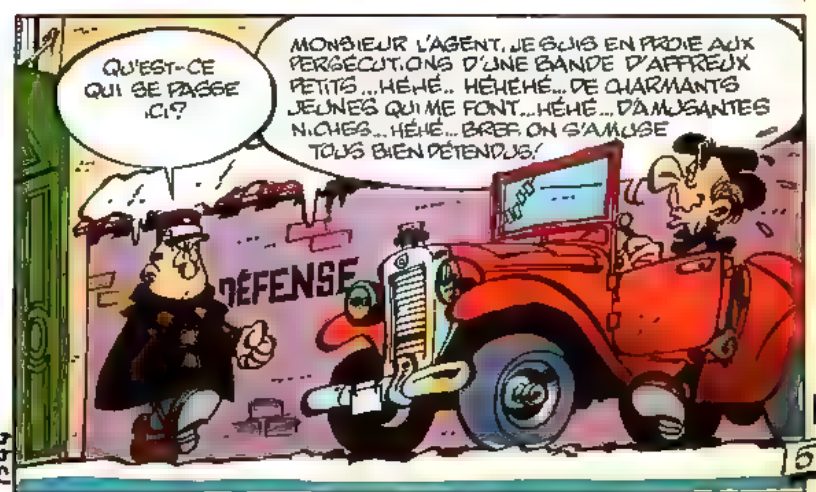
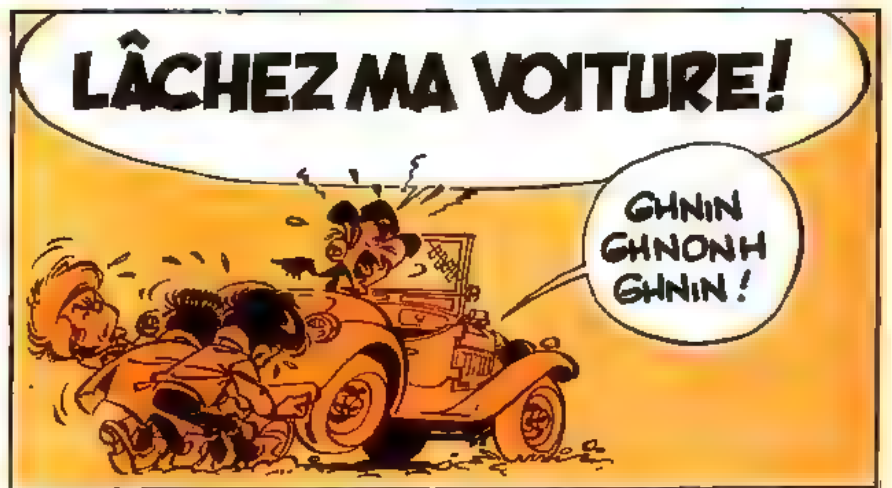
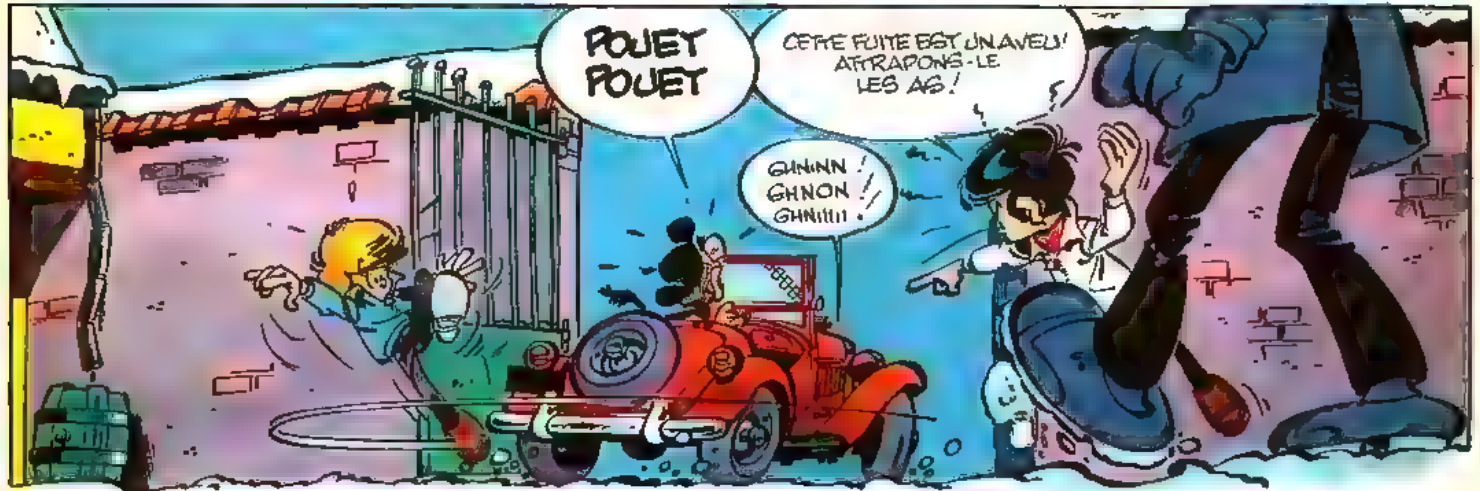
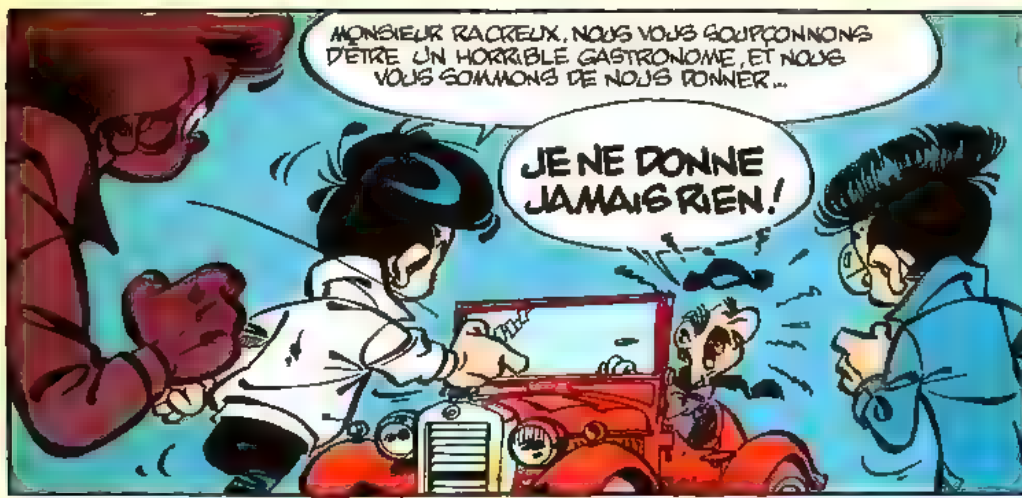
















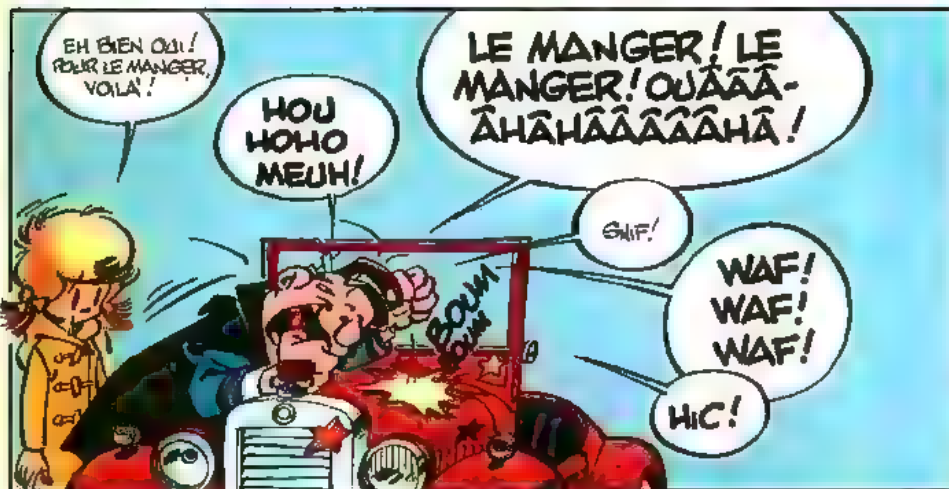
ASSEZ DE COMÈRE,  
MONSIEUR L'AGENT,  
NOUS ACCUSONS CET  
HOMME DE RAPT ET  
DE SEQUESTRATION  
!!!

VOUS...VOUS N'ALLEZ PAS  
LES ÉCOUTER! CES GOSSES  
DISENT N'IMPORTE QUOI!  
M'ACCUSER DE RAPT, MOI, ÉVARI-  
TE RACREUX, PRÊTEUR SUR GA-  
GES, RETRAITE, HONORABLEMENT  
CONNU ET APPRÉCIÉ DE TOUS!



JE VOUS SUPPLIE DE NOUS CROIRE, MON-  
SIEUR L'AGENT! CE MISÉRABLE A VRAI-  
MENT KIDNAPPÉ NOTRE AMI FIVONE  
POUR LE... LE...

POUR LE MANGER.  
JE PARIE!



EH BIEN OUI!  
POUR LE MANGER,  
VOILÀ!

HO  
HOHO  
MEUH!

LE MANGER! LE  
MANGER! OUAÀ-  
ÀHÀHÀÀÀÀHÀ!

SNIF!

WAF!  
WAF!  
WAF!

HIC!



NE GANGLOTEZ PAS SUR MON  
CAPOT, VOUS ALLEZ CORRODER  
MA PEINTURE!



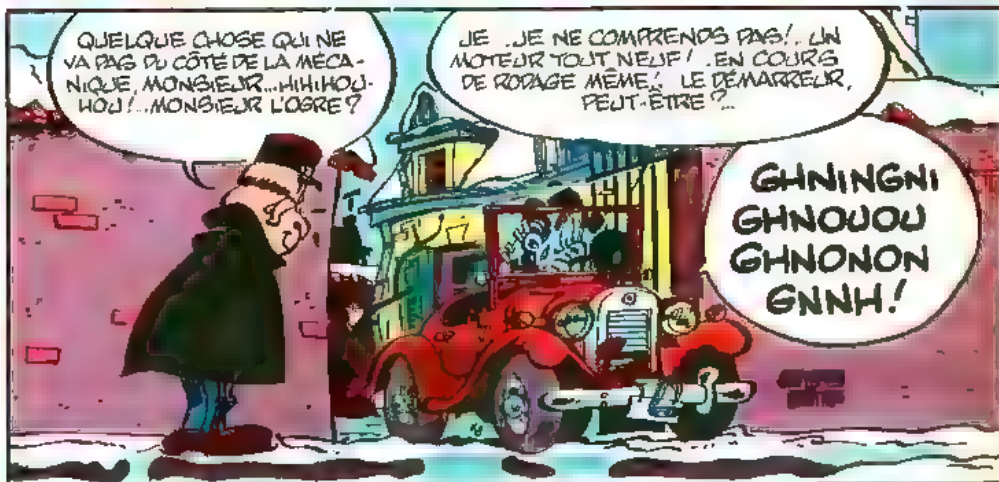
SNIF!

MEUH!

WOUAF!

BON! ASSEZ  
RIGOLE! HOUIHI!  
ALLEZ, ROULEZ,  
VOUS, LE... HOUI-  
HOUMEUH!...VOUS  
L'OGRE! HOHAHO!

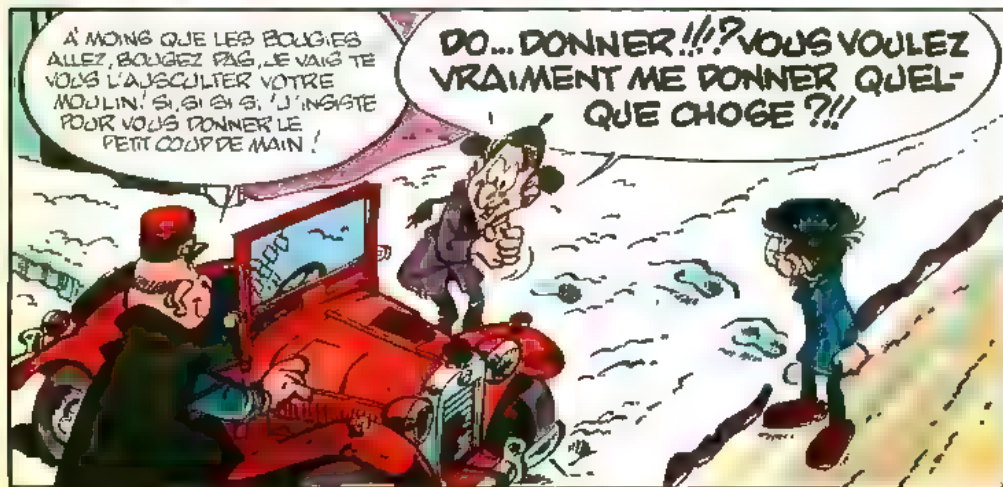
HIC!



QUELQUE CHOSE QUI NE  
VA PAS DU CÔTÉ DE LA MÉCA-  
NIQUE, MONSIEUR...HIHIHOUI-  
HOUI!...MONSIEUR L'OGRE?

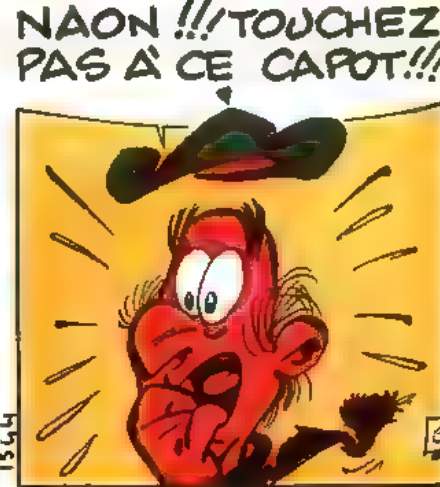
JE...JE NE COMPRENDS PAS! UN  
MOTEUR TOUT NEUF! EN COURS  
DE ROTAGE MÊME! LE DÉMARREUR,  
PEUT-ÊTRE?

GHNINGNI  
GHNOUOU  
GHNONON  
GNNH!



À MOINS QUE LES BOUGIES  
ALLEZ, BOUGEZ PAS, JE VAIS TE  
VOUS L'AUSCULTER VOTRE  
MOULIN! SI, SI SI SI, J'INSISTE  
POUR VOUS DONNER LE  
PETIT COUP DE MAIN!

DO...DONNER!!! VOUS VOULEZ  
VRAIMENT ME DONNER QUEL-  
QUE CHOSE ???



NAON !!! TOUCHEZ  
PAS À CE CAPOT!!!



A VOTRE AVIS, MONSIEUR L'AGENT, QUELLE PEUT ÊTRE LA PUISSANCE FISCALE DE CE MOTEUR, LA ?...

BEN... ÇA DOIT FAIRE DES 6, 7 CHEVAUX, A' TOUT CASSER !

ERREUR ! CETTE BAGNOLE EST UNE 1 H.V. !

H.V. ?

**PIVOINE !**

**DÉP**

JE M'EXPLIQUE ! C.V. = CHEVAL - VAPEUR  
H.V. = HOMME - VAPEUR !

?

**GHNON !  
GHNIN  
GHNIN !**

FLUONS DE TOUTE LA VITESSE DE NOTRE JAMBE !

**SPROUTCH**

**BAOUM**

MONSTRUEUSEMENT GÉNIAL, CE BRICOLAGE, HEIN ?... ALORS ICI, VOUEZ L'AIGUILLON QUI ME PIQUAIT LE POSTÉRIEUR POUR ME FORCER À PÉDALER !

DONC, CE MATIN, J'ARRIVE SANS MÉFANCE CHEZ RACREUX, LUI LIVRER UNE MADELEINE RACE QU'IL AVAIT COMMANDÉE LA VEILLE... SOUTAIN... TAMRON AU CHLOROFORME... ET JE ME RÉVEIL-LE TRANSFORMÉ EN MOTEUR SUPER ÉCONOMIQUE !

**JOIE !**

**IL ME L'A DONNÉ ! IL M'A DONNÉ UN COUP DE MATRAQUE !... DONNÉ !!!**

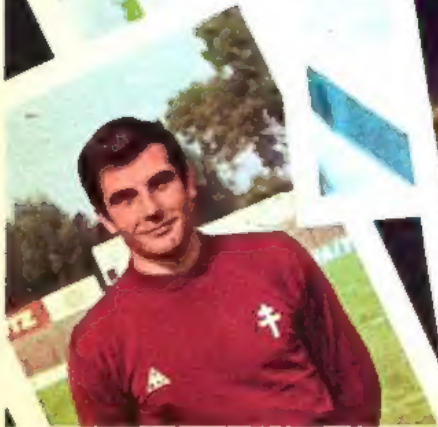
**FIN**



LE MONDE PRODIGIEUX DES

# ETOILES DU FOOTBALL

préface de Jacques Georges  
Président de la Fédération Française de Football





# J'ai deux Loubet

"Moi, j'ai trois Di Nallo.

- Moi, pas un joueur de Nîmes. - Donne-moi un Lenoir contre un Herbet".

Non, ce n'est pas un dialogue de marchands d'esclaves. Non, il ne s'agit pas d'acheter des êtres humains.

C'est une conversation amicale dans une cour de récréation. Mais il y a un détail à ne pas oublier : ceux qui discutent ainsi

**sont des collectionneurs**

**et des collectionneurs passionnés.**

**Ils échangent entre eux les magnifiques vignettes tout en couleurs**

**du monde prodigieux des étoiles du football.**

Juniors ? Cadets ? Minimes ? Pupilles ? Poussins ?

Qui sont-ils ? Quel âge ont-ils ?

Aucune importance.

Ils aiment le football, ce jeu viril et fraternel qui forme à la fois les muscles,

le caractère et les sentiments.

Ils veulent connaître ceux qui, en France, y jouent très bien.

Ils veulent aussi y jouer très bien.

Voilà pourquoi

ils se passionnent pour ce magnifique album.



Les vignettes à coller dans l'album sont en vente chez les marchands de journaux, dans les papeteries et les librairies. Chaque pochette contient huit vignettes en couleur et ne coûte que 50 centimes.

## LA SEMAINE PROCHAINE

*Sur cette planète étrange et lointaine où vivent deux peuples hostiles...*



*...une nouvelle aventure désopilante...*



### "LE CUBE VOLANT"

JACQUES FLASH,  
L'Homme invisible

LE GRELE 7-13 « Un traître est parmi nous »

LES RIGOLUS ET LES TRISTUS « Le cube volant »

UNE NOUVELLE AVENTURE DE PIF

COUIK, GAI-LURON, LA JUNGLE EN FOLIE, PIFOU,

NESTOR, HORACE CHEVAL DE L'OUEST, LEO BÊTE

A PART, M. LE MAGICIEN, PLACID ET MUZO,

LE GADGET



# Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.

